

Édition 2 - 1990

Numéro 6

DOUBLE DRAGON 1 & 2

Double jeu d'action!

GAME BOY

Jouez où vous voulez

TRUCS & ASTUCES

Code Mike Tyson enfin dévoilé!

COUP D'ŒIL FURTIF

Spécial fin d'année



Joyeux Noël à Tous
Les Membres du Club Nintendo

Faites Votre Sélection!

Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le **SYSTEME NINTENDO.**

SERIE AVENTURE

- **Faxanadu.................NOUVEAU**
- Fester's Quest™
- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Zelda II -The Adventure of Link™

SERIE D'ACTION

- Adventures of Lolo....
- Airwolf
- Batman
- Bionic Commando™
- **Black Manta................NOUVEAU**
- Bubble Bobble™
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Skate or Die
- **Silent Service..............NOUVEAU**
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- Tiger Heli™
- Wizards & Warriors™
- Spy vs Spy™

SERIE PROGRAMMABLE

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIE SPORT

- Baseball
- Blades of Steel™
- Double Dribble™
- Golf
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- **World Wrestling™............NOUVEAU**
- 10-Yard Fight ™(American Football)

Faites Votre Sélection! GAME BOY

CARTOUCHES

- Alleyway™
- Golf
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Qix™

A VENIR

- Pinball - Revenge of the Gator .... Fev 91
- Wizards & Warriors™ .... Fev 91
- Balloon Kid .... Fev 91
- Kwirk .... Fev 91

SERIE CLASSIQUE ARCADE

- Castlevania™
- Double Dragon II
- Donkey Kong Classic™
- Ghosts & Goblins™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Mario Bros.™
- Paperboy
- Popeye™
- **Robocop™.................NOUVEAU**
- Rush 'N Attack™
- Rygar™
- Section Z™
- Solomon's Key™
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

SERIE PISTOLET

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

A VENIR

- Mega Man 2 .... Dec 90
- Double Dragon .... Jan 91
- Probotector .... Jan 91
- Bayou Billy .... Jan 91
- Snake Rattle 'N Roll .... Fev 91
- Pinbot .... Fev 91
- Stealth ATF .... Fev 91
- Super Off Road .... Fev 91
- Solar Jetman .... Fev 91
- Ducktales .... Mar 91

Club Nintendo®

BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE



LA LETTRE DE SUPER MARIO

Sommaire

Je n'arrive pas à le croire ... C'est déjà Noël ! On a vraiment l'impression que la sortie du numéro de fin d'année 1989 remonte à hier!! Enfin, me voici ... tentant une nouvelle fois d'empêcher Luigi de dévorer les tartelettes tout en m'efforçant de vous concocter un Club Nintendo de fin d'année bien ficelé!!

Pour que ce numéro de Noël soit vraiment exceptionnel, nous avons publié des jeux d'une qualité inégalée. En tête de liste, se trouvent des aventures sur fond d'arts martiaux, avec une double rasade des frasques de Billy et Jimmy Lee dans la série **"Double Dragon"**. Ces deux jeux sont sensationnels; ils offrent au NES le meilleur des jeux d'arcade. Mais celui qui domine tous les autres, c'est l'énigmatique **"Black Manta"**, qui met en scène des terroristes vraiment féroces dans un nouveau jeu d'action Taito.

Pour les mordus d'aventure, la saison de Noël est marquée par la venue de **"Faxanadu"**, qui contient suffisamment de mystères et de problèmes pour vous tenir en haleine jusqu'en 1991. **"World Wrestling"** de Tecmo apporte une ambiance et une action du même acabit, et enfin, "Probotector" de Konami vient perfectionner le style arcade sur vos écrans. Tous ces jeux sont analysés en détail dans ce numéro, prouvant une fois de plus que le Club Nintendo est la seule et unique source d'informations valables sur les tous derniers jeux du NES!

Mais attendez, je n'ai pas fini! Vous avez droit à quatre pages de Coup d'Oeil Furtif, avec le retour très remarqué de **"Mega Man"** et une petite visite de l'Oncle Picsou (après tout, c'est Noël!), des nouvelles brèves de **"Paperboy"** et **"Spy vs Spy"**, deux pages pleines d'informations sur le Game Boy, PLUS quelques trucs sur le NES en exclusivité. On a peut-être passé de durs moments à fabriquer ce numéro, mais on est sûr que ça en valait la peine!!

Et puis, Noël approchant, le nombre de possesseurs de NES devrait augmenter. Si quelqu'un de votre entourage a la chance de découvrir le numéro un mondial des systèmes de jeux dans son soulier, alors n'oubliez pas de lui parler du Club Nintendo; il est encore gratuit pour les possesseurs du NES, et reste la source d'informations officielle et complète sur nos logiciels... dois-je en dire plus?!

Joyeux Noël à tous !!



Président	Super Mario
Editeurs	Mark Smith
	Catherine Chenuaud
Photographies	Denis Hemmings
Art	Catalyst Publishing
	Ninentdo Co., Ltd
Imprimerie	Catalyst Publishing
	Angleterre
Bureau d'édition	Club Nintendo
France	B.P. 14
	95311 Cergy- Pontoise
	Cedex.
Tél (Fr)	16 (1) 34 64 77 55
Bureau d'édition	Club Nintendo
Belgique	Trade Mart BP 271
	1020 Bruxelles
Tél (B)	02/478.92.08

Faxanadu

Votre périple à travers le vaste territoire des Elfes fut long et ardu, mais vous n'êtes plus loin de votre ville natale: Eolis. Vous bouillez d'impatience à l'idée de retrouver votre famille et vos amis; il se pourrait même que vous obteniez une audience auprès du roi...



Vous parvenez aux portes de la cité, fourbu et affamé. Personne ne vous y attend, ce qui vous semble quelque peu étrange. Mais vous écartez cette mauvaise impression et pénétrez dans l'enceinte de la ville que vous rêviezde revoir. Et c'est alors que vous apprenez la terrible vérité ...

L'arbre du monde a été intégralement envahi par d'horribles monstres, des météorites pleuvent du ciel, les puits sont complètement asséchés, et votre peuple est en proie à la peur. La cause de toutes ces atrocités c'est le Diable en personne, qui habite au-delà de l'Arbre de Vie, dans un endroit où, jusqu'alors, nul ne s'est jamais aventuré. Vous décidez de traquer le Maléfique afin que la Paix revienne à Eolis.

LE COMBAT CONTRE LE MAL



"Faxanadu" est le dernier-né d'une série de jeux d'aventure top-niveau, qui ne ressemble en rien aux classiques du genre tels que **"Simon's Quest"** ou **"Zelda II : The Adventure of Link"**. Votre but est de retrouver le Diable et de le détruire, ramenant ainsi la paix sur l'Arbre de Vie et les alentours. Au cours de votre périple, vous allez devoir converser avec des autochtones, acheter des objets à des marchands, apprendre des formules magiques, explorer la vaste campagne, résoudre des problèmes et affronter des monstres effrayants. Ce jeu est extrêmement prenant, il permet une véritable interaction avec les autres personnages dans une atmosphère très théatrale; ce n'est certainement pas en une nuit que vous viendrez à bout de cette aventure!!

LES ATOUTS DU JOUEUR



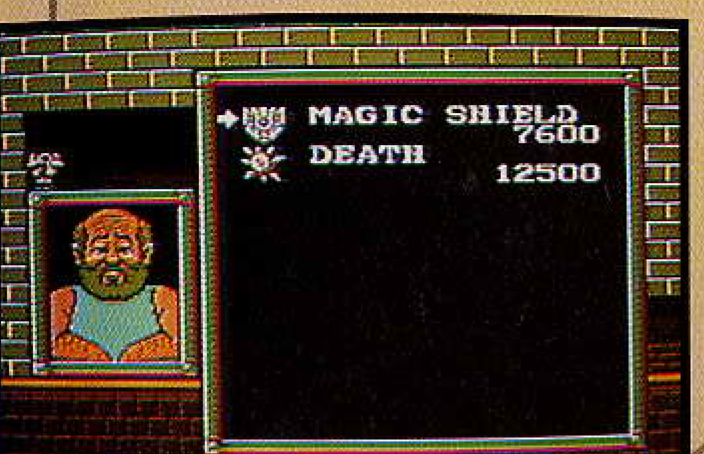
Au cours du jeu, vous pouvez inspecter les différents éléments de votre personnage d'Elfe. A l'écran, s'affichent vos points d'expérience, votre position, vos niveaux de santé et de pouvoir magique, la liste des objets en cours ainsi que vos armes et possessions. Vous n'avez le droit de transporter qu'un certain nombre d'objets, alors choisissez-les avec soin!

LES MARCHANDS



Dans la plupart des villages, vous pourrez trouver des marchands vous proposant d'acheter différents articles. Les boutiques d'armes, d'armures, les marchands de boucliers, les magasins de quincaillerie et les boutiques de clefs sont à découvrir, chacun d'eux vendant toute une gamme d'objets spécifiques.

Le jeu comporte également des magiciens et des maîtres en arts martiaux, qui vous enseigneront leur art et la façon de le mettre à profit. Vous trouverez des auberges, des hôpitaux et des magasins d'alimentation dans les différentes villes et villages.



Bien sûr, avant de pouvoir acheter quoique ce soit, vous devez posséder de l'argent. Le roi vous octroie une petite fortune avant votre départ. Vous serez par ailleurs gratifié d'une certaine somme si vous détruisez les monstres errants. Si jamais vous veniez à manquer d'argent, vous pouvez toujours mettre en vente certaines de vos possessions ...
Vous pouvez encore découvrir de nombreux objets, dont certains sont inestimables et ne peuvent être achetés ailleurs. Gardez-les précieusement!!

LA VISITE AU GOUROU



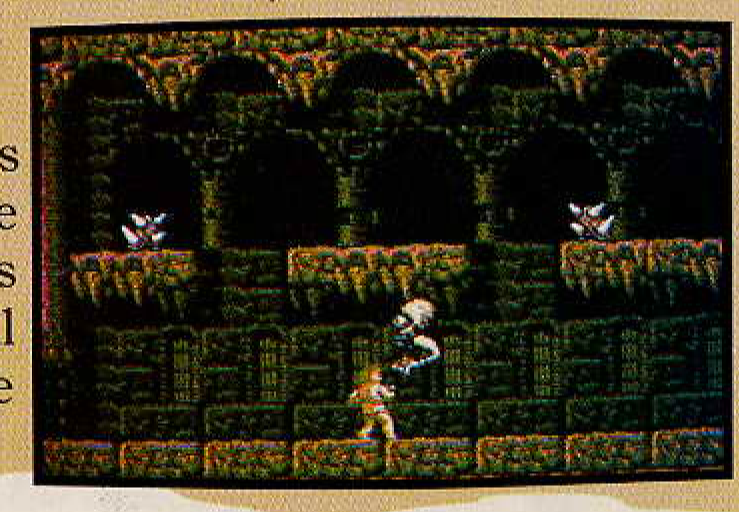
En vous rendant auprès du gourou de chaque ville, vous pourrez recueillir un code qui vous permettra de continuer le jeu par la suite. Le gourou peut aussi prononcer quelques formules magiques qui vous feront par exemple grimper d'un grade (à condition que vous ayez l'expérience requise!).

EXPLORATION DE L'ARBRE DE VIE



"Faxanadu" est un jeu magique, rempli de mystères et d'énigmes, qui offre des séquences d'interaction d'un réalisme étonnant. Avec un scénario absorbant à la fois difficile et prenant, il est aussi génial que les jeux d'aventure précédents.

L'Arbre de Vie est un énorme domaine, régi par des créatures mystiques et composé d'un certain nombre de paysages différents. Le tracé d'une carte est indispensable, aussi un assistant vous sera particulièrement utile pendant que vous jouez.
Tout au long du jeu, vous allez rencontrer des problèmes très divers. Comment abattre ce mur, par exemple ? Où donc trouver la clef avec ce signe arcane ? Comme dans tous les autres jeux d'aventure, le truc consiste à prendre note de tous les indices qui se présentent à vous, et de les utiliser pour découvrir de nouveaux lieux et objets.

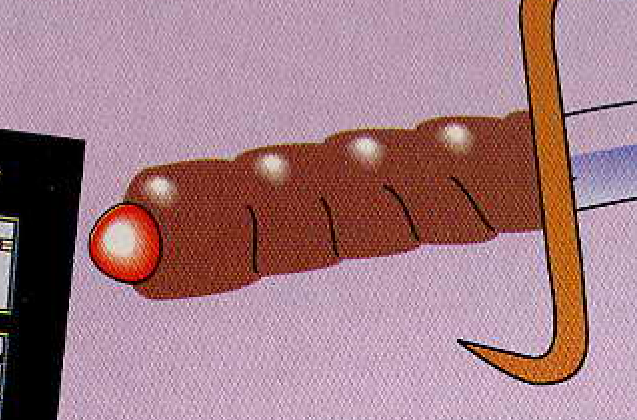


"Faxanadu" est l'un des jeux les plus intrigants et les plus réjouissants que nous ayons jamais vu. Il vous assure des heures et des heures d'aventure; bref, il est indispensable à tout aventurier digne de ce nom!!

WRATH OF THE BLACK MANTA

Dans l'obscurité de la nuit, une silhouette solitaire jaillit de l'ombre et s'empare d'un informateur DRAT (clan de terroristes et de trafiquants de drogue). Retournant subrepticement à sa base secrète, l'informateur cède rapidement à l'interrogatoire forcené de l'étranger. Il ne peut s'empêcher de se demander comment cette silhouette sombre et inconnue était au courant de ce qui se tramait ...

Le gardien de l'ordre apprend que des enfants sont enlevés par le clan DRAT pour vendre de la drogue - les enfants sont bien moins voyants que les voyous de l'organisation terroriste. Ces derniers comptent bien inonder le marché mondial de la drogue de substances mortelles, leur laissant le champ libre pour prendre le pouvoir sur la terre. Doté de bases secrètes établies de New-York jusqu'à Tokyo, le DRAT n'envisage même pas que les choses puissent mal tourner. Et pourtant ... Black Manta est à leurs trousses. Indigné par leurs crimes inhumains et méprisables, ce dernier entreprend un périple qui va le conduire à travers le monde entier. Mais, coûte que coûte, Black Manta mettra fin à de telles atrocités et libèrera la terre de cette terrible menace ...



La technique de Black Manta

Fort comme un boeuf et agile comme un chat, le Manta est un homme dont il convient de se méfier, même sans sa parfaite maîtrise du ninjitsu et ses pouvoirs magiques. Il commence son voyage en possession de quatre pouvoirs différents, et il peut remporter d'autres pouvoirs au fur et à mesure qu'il progresse dans son périple. Il a aussi d'autres défenses, comme les flèches ninja et une petite épée, qui lui permettent d'agir promptement contre ses ennemis.

Certains pouvoirs sont utilisés plus souvent que d'autres. Par exemple, le Pouvoir de l'Ombre crée un second Manta fantôme qui s'avère extrêmement précieux contre les gangsters les plus féroces, alors que le Pouvoir Invisible permet au Manta de se faufiler entre ses adversaires ignorants du fait. D'autres techniques, telles que la téléportation, la foudre et l'araignée ne sont pas autant utilisées; mais elles vous permettront de vous sortir de quelques situations épineuses!

A la découverte d'indices

"The Wrath of the Black Manta" est très différent des nombreux autres jeux du même genre : pour passer à chaque niveau supérieur, vous devez découvrir un certain nombre d'indices. La découverte des notes laissées par les enfants les plus intelligents vous conduit tout droit aux portes secrètes, le sauvetage des enfants et l'interrogatoire des informateurs vous permettent d'obtenir de nouvelles informations, etc. Prenez bien note de tout ce que l'on vous confie ... Vous vous en servirez plus tard dans le jeu.

Lutte contre le Monde de la Drogue



Cinq niveaux différents attendent les Mantas en herbe, et vous font visiter le monde entier avant l'attaque finale des quartiers généraux du clan DRAT. Chaque niveau contient des centaines de gangsters armés et de Ninjas embusqués dans l'attente du Manta. Aidé de toute une panoplie de techniques diverses, notre héros ninja doit vaincre les méchants, lutter contre les adversaires les plus sournois et se porter au secours des enfants.

Le premier niveau se déroule dans la banlieue et les égouts de New-York. Cet endroit est plein de pièces secrètes, d'informateurs et de portes qui mènent aux pouvoirs supplémentaires et à d'autres gangsters impatients de vous accueillir!

"Tiny" garde la route qui mène à Tokyo, et il a pour mission de vous arrêter, quelqu'en soit le prix. Il est absolument énorme (regardez-moi le graphisme!) mais, comme on dit, plus ils sont gros, plus la chute est douloureuse!!

Dans Tokyo, des Ninjas maléfiques descendent dans l'arène, brandissant des épées, et envahissant les alentours dans la nuit sur des tapis magiques. Le Pays du Soleil Levant offre tout un lot de pièges inconnus et dangereux et un nombre encore plus élevé d'ennemis, ne laissant que peu de temps au Manta pour réagir. Et pourtant, il doit agir vite: des enfants innocents sont enfermés dans un véritable cauchemar, et ils s'époumonent à appeler à l'aide!

Rio de Janeiro, un vol retour vers New York, et une virée dans les quartiers généraux du clan DRAT complètent le périple du Manta. C'est loin d'être une simple promenade dominicale, mais une lourde menace pèse sur les citoyens , sous la forme de drogues illicites. Quelqu'un doit pourtant bien y mettre fin!!

ATTRACTIONS CINEMATOGRAPHIQUES ...

L'une des principales attractions de ce logiciel, outre son action irrésistible, sont les séquences cinématographiques marquant la transition d'un niveau à l'autre. Des graphiques très détaillés et colorés créent une atmosphère très prenante, reproduisant parfaitement l'ambiance "polar" du scénario. Des plans rapprochés du Manta interrogeant les informateurs et les enfants apportent aussi une dimension de réalité et vous offrent en plus de nouveaux indices!!







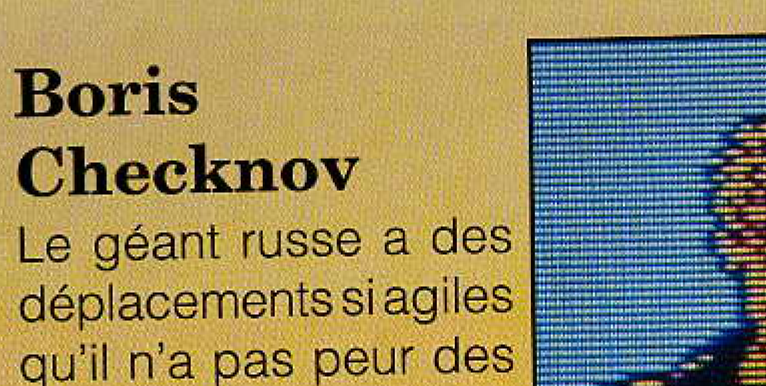
WORLD WRESTLING

Bienvenue, mordus de la bagarre! L'heure du grand combat a sonné ! Voici le moment que vous attendiez tous! Douze lutteurs sont alignés dans le Colisée Tecmo pour régler leurs comptes entre eux ... et tout ça pour votre plaisir ! La foule est en délire, l'ambiance littéralement électrique. Et maintenant, faisons les présentations des douze types qui vont vous faire vibrer avec leur puissance extraordinaire et leurs techniques de lutte parfaitement au point.



Akira Dragon

C'est le Japonais, dont le coup de fond de tête peut pulvériser les crânes les plus résistants.



Boris Checknov

Le géant russe a des déplacements si agiles qu'il n'a pas peur des grosses têtes.

El Tigre

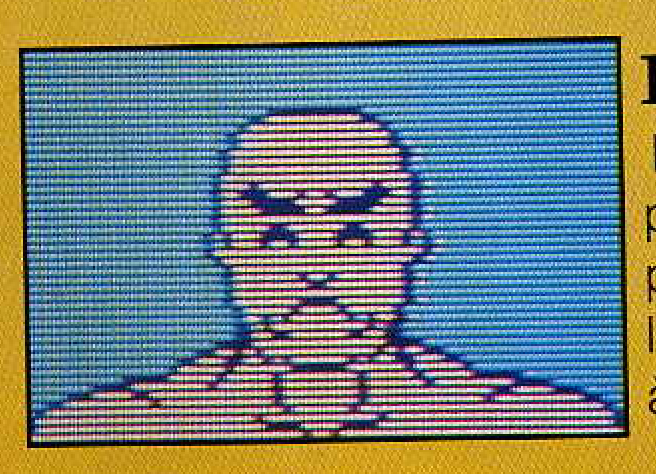
Venu tout droit de Mexico, Tigre prend le dessus sur ses adversaires grâce à son coup génial de la Projection..





Mark Rose

L'Allemand est bien connu pour sa parfaite maîtrise du Suplex Droit Nordique (prise autour de la poitrine, par l'arrière).

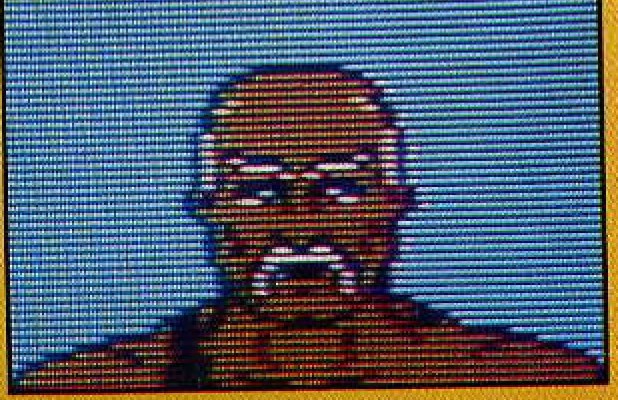


Pat Gordon

Même les lutteurs les plus robustes ne parviennent pas à se libérer de cette prise à la Grecque.

Julio Falcon

Avec ses puissantes claques et ses projections mortelles, le combattant favori de l'Equateur est un adversaire farouche !



Rex Beat

Gros, hargneux et britannique, Rox abat ses adversaires au sol avec sa puissante Prise de la Mort.



Randy Gomez

La petite spécialité de ce Vénézuélien est le bombardement fourni.



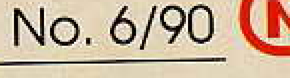
Jackie Lee

Il maîtrise à la perfection les arts martiaux et a un ou deux coups tordus dans sa manche.

Dr Guildo

Pur produit des Etats-Unis, ce docteur prescrit quelques remèdes peu orthodoxes !








DANS L'ARENE

Nos douze lutteurs se sont entraînés dur dans la salle de musculation, soulevant et abaissant des poids, atteignant le summum de la force physique. Le terme de "perfection" qualifie à merveille ce jeu, dans lequel les lutteurs mettent à l'épreuve leurs forces, et en redemandent encore!







SPECTACLE DE STARS AU COLISEE TECMO

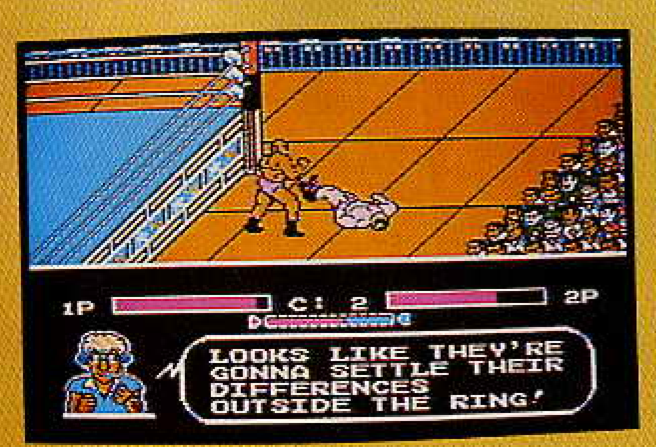


LE TITRE TECMO DE CHAMPION MONDIAL DE LUTTE!



Nous y voilà ! Dans une clameur déchaînée qui couvre complètement le signal du début du combat, Rex "British Star" Beat et El "Striker" Tigre se ruent l'un vers l'autre. Striker, mesurant à peine 5 cm de moins que son adversaire de un mètre quatre-vingt dix, prend l'avantage avec une projection superbement exécutée. Mais Rex se relève, et il est maintenant déchaîné. Quelques bonnes claques assénées à la face, un coup bas et un éclatement de tête incroyable montrent que le Britannique sait y faire !

La foule soutient Rex maintenant, il bloque Tigre dans une prise de bras vengeresse, dont le Mexicain ne parvient pas à se sortir! Oh là là ... le Tigre a dû rassembler les plus infimes parcelles d'énergie qui lui restaient pour se sortir de ce mauvais pas! Et il enchaîne avec une prise Twist Cobra. Aucun signe d'abandon chez Rex, mais il semble en bien mauvaise posture. Quel match passionnant!





L'affaire semble bien mal engagée pour le Britannique qui se trouve ... au-dessus de la tête du Tigre, et, oh non!... il vient d'être projeté hors du ring! On dirait que le moment est venu de régler leurs comptes. Tigre lance frénétiquement des coups de poing et des coups de pied, pendant que Rex reste debout ... et maintenant, il attrape Striker par les cheveux et ... lui flanque une gigantesque claque sur le derrière! CA DOIT ETRE SACREMENT DOULOUREUX!!! Rex est de retour sur le ring, mais Tigre semble bien dans les vaps - va-t-il reprendre ses esprits avant que l'arbitre ait compté vingt ...?

PLANS RAPPROCHES

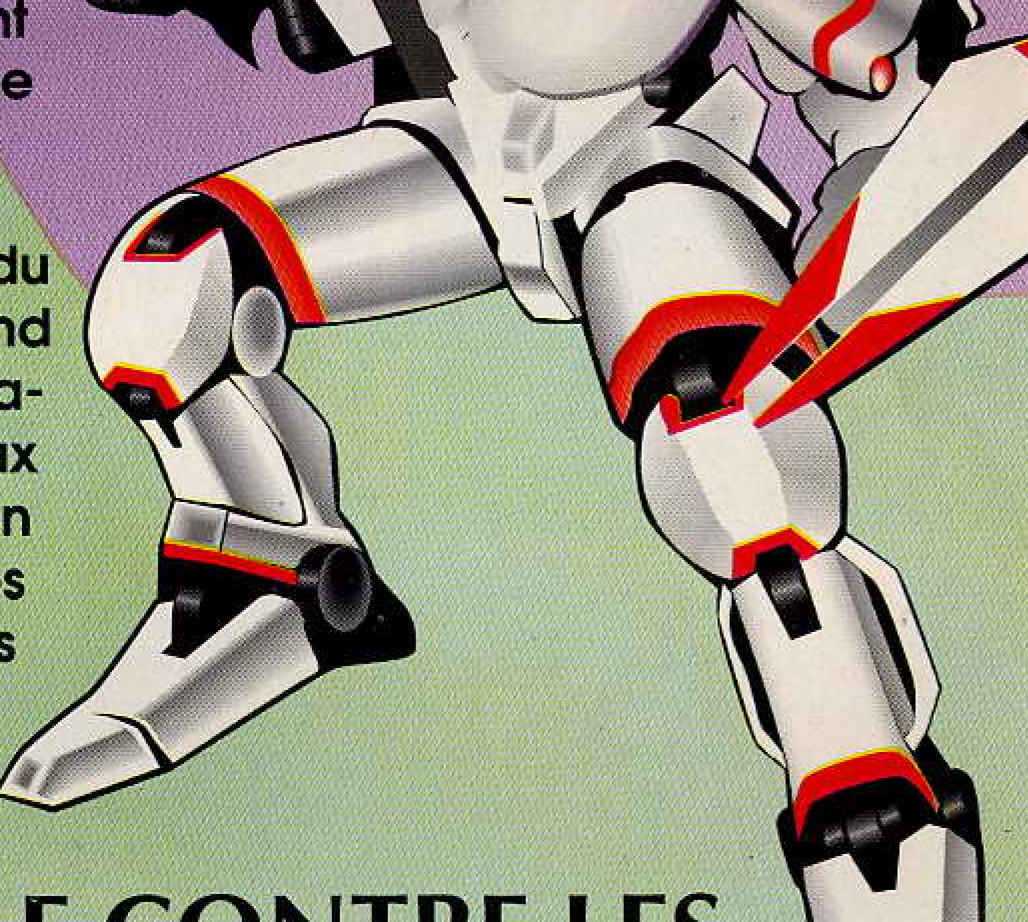


Dans le plus pur style de la télévision, Tecmo vous offre quelques plans rapprochés géniaux sur les techniques utilisées sur le ring. Les claques puissantes, les coups mortels et les balancements géants sont tous analysés en détail. On s'y croirait tellement que vous pourriez bien avoir le geste d'aller toucher pour de vrai les lutteurs!



"Tecmo World Wrestling" n'est disponible que sur la console Nintendo. Il faudrait vraiment que vous soyez plus fou que le Dr Guildo pour ne pas en profiter!

PROBOTECTOR



Nous sommes en l'an 2633; la paix et la tranquillité règnent sur le monde : ni guerre ni maladie. La technologie en est arrivée à un tel perfectionnement que la science vit désormais en parfaite harmonie avec la nature ...

Mais, hélas, une menace pèse sur l'unification du monde. Des savants ayant mené dans le plus grand secret des recherches ont découvert que des extra-terrestres de la planète Apocalypse ont l'odieux dessein de détruire l'humanité et prendre possession de votre planète !! Sans l'ombre d'une hésitation, les savants envoient deux androïdes (les PROBOTECTORS) sur la planète ennemie pour enrayer cette menace ...

BATAILLE CONTRE LES EXTRA-TERRESTRES

L'action, rapide et palpitante, se présente en huit niveaux que doivent traverser les soldats Probotectors, chaque niveau étant habité par une douzaine de robots ennemis. Pour la défense des androïdes, vous disposez d'un fusil haute technologie extrêmement puissant, capable d'abattre les plus vils des chefs ennemis (si le cas se présente !). Pour accroître la puissance de leur attaque, les héros disposent de capsules d'armes qui leur permettent d'obtenir une arme spéciale comme le tir rapide, les bombes explosives ou les lasers. Ils peuvent aussi trouver des barrières et des méga-bombes, qui permettront de dégager la route aux Probotectors pour passer au niveau suivant.

LA PLANETE APOCALYPSE

Apocalypse est solidement gardée par des robots extra-terrestres, délégués par les dirigeants de leur planète pour repousser l'assaut des humains. Les androïdes devront faire preuve d'une grande force : le danger qu'ils affrontent est capable d'anéantir instantanément tout être humain normal!



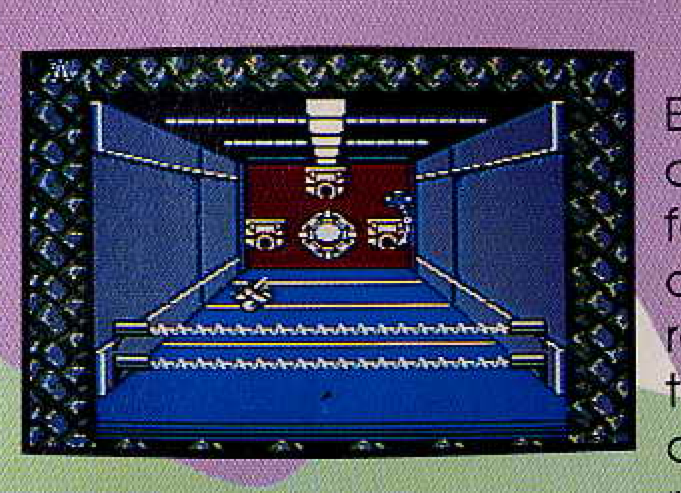
NIVEAU UN





Les androïdes atterrissent au plus profond de la jungle d'Apocalypse, les ennemis les attendant déjà en embuscade. Des ponts ont été piégés avec des explosifs, des tourelles avec viseur à infra-rouges ont été dissimulées dans les sous-bois, et des tireurs embusqués rampent vers vous de tous côtés. La puissance athlétique des androïdes est mise à rude épreuve alors qu'ils parcourent le terrain, se retournant constamment dans la crainte d'une attaque surprise ...

NIVEAU DEUX



En fonçant dans des tunnels souterrains, les androïdes Probotectors doivent ouvrir de force des portes et des scellés pour tenter d'atteindre l'arme secrète de l'ennemi. Les robots, de leur côté, lancent des grenades et tirent des balles en direction de nos héros, et des tourelles surgissent de toutes parts - ces robots sont prêts à tout pour la destruction des Probotectors!!

NIVEAU TROIS

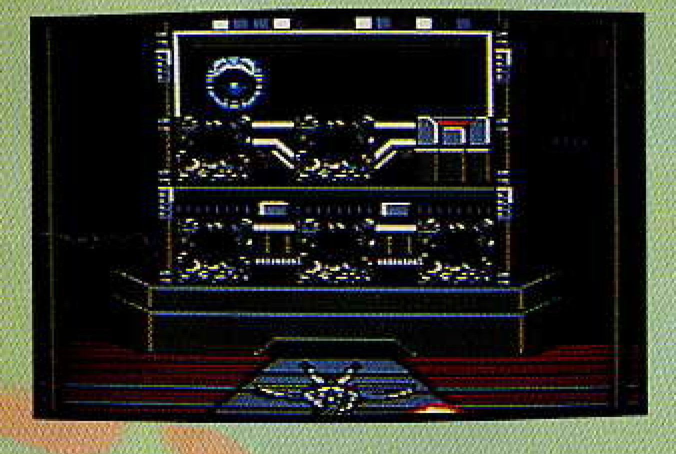




Des chutes d'eau agrémentent le niveau trois, dissimulant des aquabots armés jusqu'aux dents et couvrant le bruit des tirs fournis. Bondissant en haut d'une montagne à pic, les androïdes ont tout intérêt à faire attention où ils mettent les pieds : un seul faux pas et c'en est fini pour eux!

Apocalypse recèle encore d'autres pièges et surprises, tels que des dénivellations sur des collines neigeuses, des pointes géantes construites dans le seul but de "recevoir" les visiteurs indésirables, et des pièges profonds sans fin. Ce n'est sûrement pas l'endroit rêvé pour passer vos vacances d'été! !

LES CHEFS ENNEMIS





A la fin de chaque niveau, nos androïdes doivent affronter un chef ennemi, le dernier défenseur et le plus acharné de ce niveau. Ces différents chefs ont chacun leurs faiblesses, et, une fois que vous les avez découvertes, à l'assaut!!

JEU A DEUX



Les androïdes Probotectors peuvent attaquer seuls, ou par équipe de deux. Deux joueurs aux commandes des robots peuvent faire du bon travail ensemble, à moins qu'un des deux ne s'amuse à dérober toutes les armes !!

"Probotector" de Konami est un jeu superbe, qui convient à tous les amateurs de tir. Annoncé dans la version arcade sous le nom de Contra, ce jeu est aussi réussi que sa version automatique, et vous ne devez le manquer sous aucun prétexte !

Les Meilleurs Scores

COBRA TRIANGLE

Darren Pinchin	15	999,950	G.B.
Ronald V.D. Brink		997,300	Hollande
Jeremy Joris	15	997,050	Belgique
Jarg Hagedam		981,350	Allemagne
Patrick Dovig		911,150	Suisse

GOLF

G Paternoster	25	-19	G.B.
Julie Allison	30	-15	G.B.
Mathew Bruce	13	-15	G.B.
Frabrice Caseiro	17	-14	France

GRADIUS

Alexandre Duphil	15	3,528,400	France
Peter Roth		2,654,100	Autriche
Maria Jose Toyos		2,187,400	Espagne
Mark Piper	12	1,574,000	G.B.

GUNSMOKE

Cedric Reynaud	15	999,990	France
Julien Alexandre	12	838,970	France

KUNG FU

Christian Tschende		991,060	Allemagne
Patrick Jenni		983,580	Suisse
Juan Carlos Martinez		589,000	Espagne
Christov Frederickx		561,190	Belgique
Kieran Redhead	12	534,780	G.B.
Stefan Gulteking		506,670	Autriche

LIFE FORCE

Cedric Reynaud	15	413,900	France

LEGEND OF ZELDA

Alexandre Berach	14	0 LIVES	France
Mireille Bertheau	14	"	France
Laurent Grant		"	France
Patrick Law		"	G.B.

MACH RIDER

Fred Berry		557,820	G.B.
Bond Schmid		499,860	Autriche
Sebastien Paillard		433,020	France
Thamas Kanrad		427,640	Allemagne

MEGA MAN

Simon Gauchot		9,999,900	France
Herman Hut		9,999,900	Hollande
Fabrice Pecaud		9,999,900	France
Peter Roth		9,999,900	Autriche
Pieter Mestdagh		9,999,700	Belgique
Christophe Cerrato		9,965,800	France
Rene Harkema		9,902,900	Hollande

PINBALL

Yarrick Poth		840,160	Belgique
Fabienne Molmy		723,250	France

RC PRO AM

Vineesh Knurana	14	335,355	G.B.
Gregory Mennecier	13	271,941	France
Cuis Martinez		201,121	Espagne

RUSH N ATTACK

Martin V.D. Hoek		2,066,700	Hollande
Alejandro Faull		1,546,700	Espagne

TETRIS

Mark Eikema		999,999	Hollande
Christian Sedmeier		999,999	Allemagne

TROJAN

Bas Prenger		999,300	Hollande
Cuis Jarda		340,500	Espagne
Sebastien Cochet	15	154,200	France
Siegfied Fels		111,750	Autriche

WIZARDS AND WARRIORS

Jean-Pierre Magain	14	557,690	France
Steven Spelt		507,040	Hollande
Mathew Kid	10	503,140	G.B.
Gregory Laubert	13	370,305	France
Christian + Rupert Fraisl		321,670	Autriche
Danny Hufschmidt		320,805	Hollande



Et voilà! Encore quelques efforts et vous arriverez à les battre. Si c'est déjà fait, n'oubliez pas de nous envoyer votre score, votre nom, votre adresse, votre âge et une photo de l'écran à l'appui à l'adresse suivante: Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.

DOUBLE DRAGON

QUERELLES DE FAMILLE ...

Quand Jimmy et Billy Lee étaient plus jeunes, ils étaient inséparables. Ils ont grandi ensemble dans le milieu brutal et impitoyable de la rue, apprenant les arts martiaux pour se protéger des clans féroces qui régnaient sur les alentours ...

Mais les choses ont bien changé. Jimmy est aujourd'hui à la tête d'un gang sans pitié, connu sous le nom de Black Warriors, et il a enlevé la petite amie de son frère. Pour quelle raison? Billy se le demande encore ! La seule chose dont il soit sûr, c'est qu'il va sauver Marion, même s'il doit affronter son propre frère.

"Double Dragon - Version Originale" est une version du jeu vidéo qui a tant fait fureur, et qui a fait naître le culte des frères Lee. Il présente toutes les caractéristiques qui ont conféré au jeu d'origine un tel succès; il comprend quatre missions passionnantes, un mode à deux joueurs étonnant, des tas de coups de pied et de poing à maîtriser, et beaucoup plus encore ! Préparez-vous à affronter la puissance de Double Dragon - Version Originale!!



LE PARCOURS DE DOUBLE DRAGON

Sa connaissance parfaite des rixes de trottoir a déjà permis à Billy de se sortir de plus d'un mauvais pas, mais il va devoir disposer du maximum de forces pour défier les Black Warriors. Il peut tout d'abord se frayer un chemin à travers les rues à coups de pied, de poings et de tête, acquérant un peu plus d'expérience à chaque ennemi frappé. Lorsque cette expérience atteint un certain niveau, Billy est capable de réaliser une nouvelle figure.

Des coups de pied sautés, très puissants, sont à la disposition de Billy; ils sont un peu plus difficiles à exécuter, mais ils sont bien plus efficaces!!

LES BLACK WARRIORS

La bande de Jimmy est composée de joyeux drilles pas si joyeux que ça ; ils sont entraînés par le frère de Billy à faire régner leur loi dans les rues avec un gant de fer. Ces Black Warriors comprennent Abobo le géant, Lopar le lanceur de bidons, Lynda la fouetteuse et Chintai, grand-maître de Karaté. Puis, bien entendu, il y a le chef de cette armée de l'Ombre: Jimmy Lee.



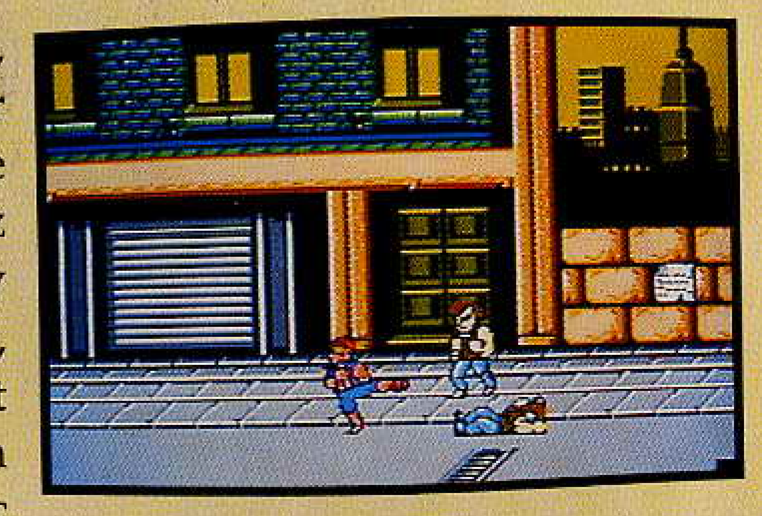
A la fin de chaque mission, Billy est engagé dans un combat où tous les coups sont permis contre l'un des Warriors les plus acharnés. Dès sa première mission, au cours de laquelle il affronte Abobo, Billy va avoir les plus grandes peines du monde pour parvenir à ses fins!



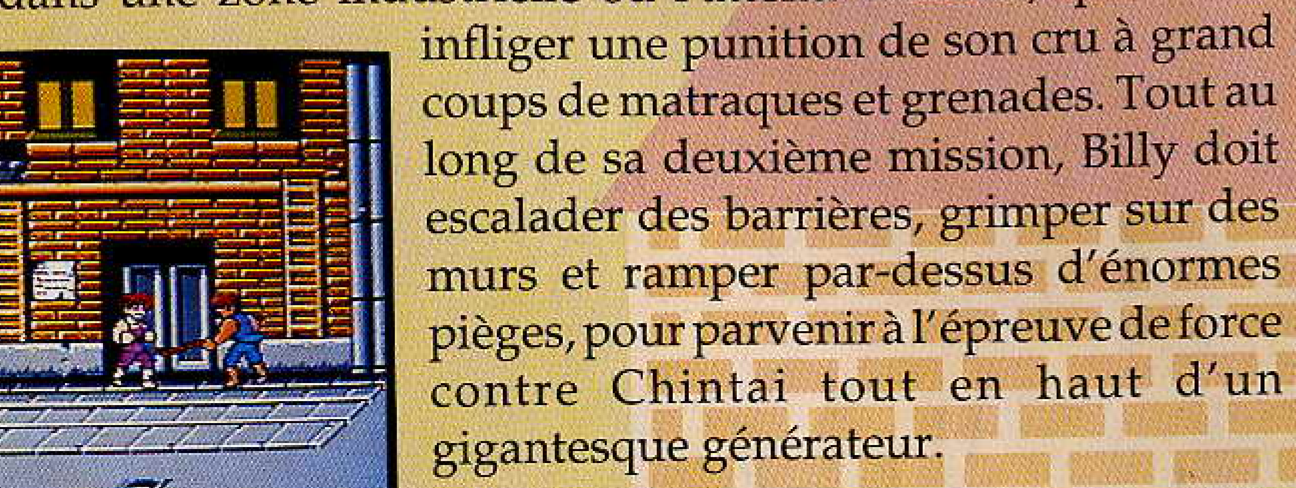
LES ARMES

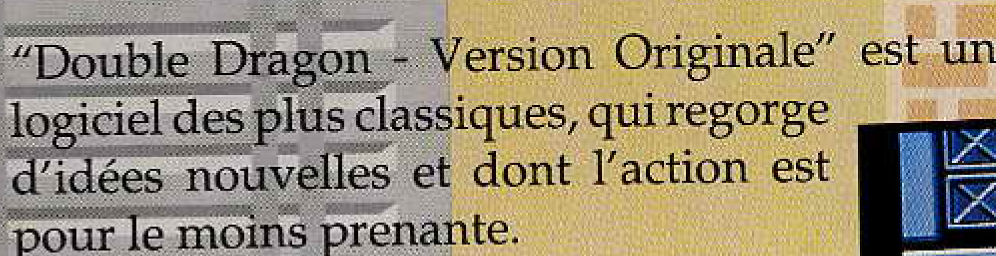
Les Double Dragon Warriors ne sont pas accoutumés au maniement des armes, mais si ses ennemis laissent tomber une matraque ou un fouet, Billy ne manquera pas d'en faire bon usage! Bien qu'elles soient plus efficaces, les armes ne rapportent pas autant de points que les coups de poing, alors ne les utilisez qu'en cas d'absolue nécessité.

COMBATS DE RUE

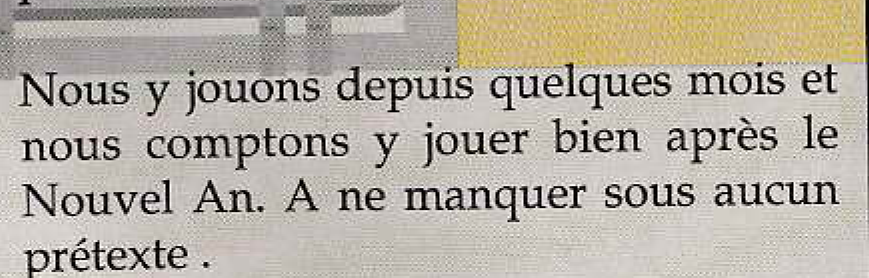


"Double Dragon - Version Originale" comporte quatre missions palpitantes, reproduisant avec brillo toutes les situations à "couper le souffle" des bornes d'arcade. Ces combats de rue sont loin d'être une partie de plaisir, mais vous allez vous régaler, soyez-en sûr ! L'aventure de Billy commence dans les bas-quartiers de la ville, véritable zone dans laquelle même les rats n'osent plus s'aventurer. C'est ici qu'il a droit à un avant-goût de ce qui l'attend, avec un guet-apens organisé par Lynda et sa bande pour le moins hétéroclite et un face-à-face avec Abobo. S'il parvient à sortir de ce secteur, Billy se retrouvera dans une zone industrielle où l'attend William, qui va lui infliger une punition de son cru à grand coups de matraques et grenades. Tout au long de sa deuxième mission, Billy doit escalader des barrières, grimper sur des murs et ramper par-dessus d'énormes pièges, pour parvenir à l'épreuve de force contre Chintai tout en haut d'un gigantesque générateur.

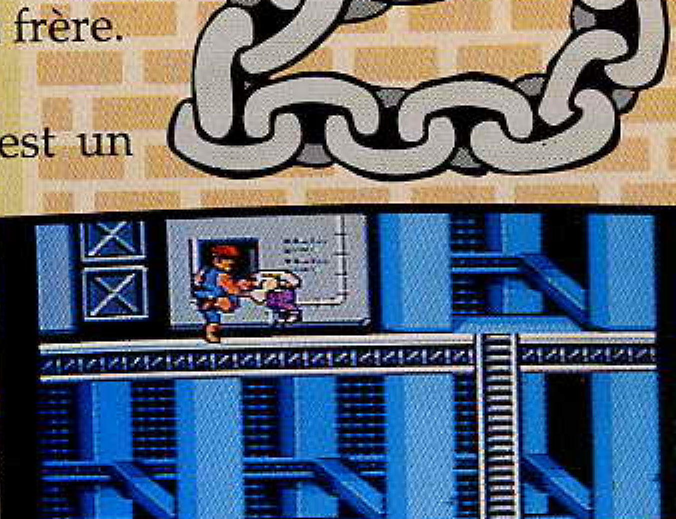




Entouré de cavernes et d'arbres, Billy doit ensuite atteindre l'entrée secrète du repaire du Chef de l'Armée de l'Ombre. Sa tâche est rude: il est attaqué de tous côtés par tous les gangsters qui lui ont échappé. Pour couronner le tout, Abobo fait une nouvelle apparition très remarquée, accompagné pour la circonstance de son frère.



"Double Dragon - Version Originale" est un logiciel des plus classiques, qui regorge d'idées nouvelles et dont l'action est pour le moins prenante.



Nous y jouons depuis quelques mois et nous comptons y jouer bien après le Nouvel An. A ne manquer sous aucun prétexte .

JEU A DEUX



Double Dragon propose, outre le jeu d'arcade de qualité, l'une des meilleures séquences de combat au "corps-à-corps". Choisissez le personnage à votre convenance, et affrontez soit le NES soit votre ami dans un combat haut en couleurs. "Double Dragon - Version Originale" est, en toute simplicité, véritablement EXCEPTIONNEL!!



DOUBLE DRAGON II The Revenge



QUELQUES ANNÉES PLUS TARD ...

Billy et Jimmy sont de retour, et cette fois-ci, ils combattent ensemble !! Depuis que Jimmy a déserté de l'armée des Black Warriors, ceux-ci cherchent à se venger - et ils viennent de le retrouver. S'appelant désormais les Black Shadow Warriors (Guerriers de l'Ombre), ce gang s'en est pris une fois de plus à Marion. Seulement là, ils l'ont tuée. Et pour comble, ils veulent s'emparer de la ville. Nos valeureux "Double Dragon" Warriors parviendront-ils à stopper cette armée de gangsters ...?

LES MISSIONS

Nouveauté dans "Double Dragon 2" : la possibilité de jouer à deux en simultané. Ce qui donne un duel en vidéo des plus extraordinaires ! Les deux frères ont l'occasion de prendre leur petite revanche personnelle sur le gang de la rue ... autant dire qu'il va y avoir quelques combats bien sanglants !!

Le jeu comporte trois niveaux différents : PRACTICE, WARRIOR (identique à la version arcade) et SUPREME MASTER (qui dépasse de loin le jeu d'arcade). Ce n'est qu'au troisième niveau que vous pouvez véritablement anéantir les Black Shadow Warriors, et peut-être vivre une expérience des plus émouvantes ! !

Neuf missions s'offrent au duo "Double Dragon". Leur parcours est pavé des situations les plus difficiles à résoudre : combats dans des cavernes à peine éclairées, trajets sur des bateaux à vapeur, survols en hélicoptères, et bien d'autres encore ! Cette fois-ci, ils vont devoir faire appel à tout leur savoir et à toute leur expérience pour vaincre les Black Shadow Warriors !!!

NOUVELLES TECHNIQUES

Dans la plus pure tradition de "Double Dragon", les frères sont dotés de tous les déplacements classiques du jeu précédent, plus quelques nouvelles figures. A part lancer des coups de pied en sautant, donner des coups d'épaules et tirer par les cheveux, Jimmy et Billy peuvent désormais réaliser des roulé-boulés et des hyper uppercuts qui font littéralement voler en éclats leurs adversaires !! Mais ces techniques requièrent la plus grande précision, et les deux frères se rendront vite compte qu'avec un peu de temps et de pratique elles sont plus faciles à utiliser.



Comme dans le premier logiciel, il est possible d'utiliser des armes. Mais maintenant, elles sont plus dangereuses ; nos héros doivent donc être particulièrement attentifs à ne pas se trouver du mauvais côté de l'arme !!



MISSION 1



C'est ici que commence l'aventure ! Pénétrez dans le territoire des Black Shadow Warriors et montrez-leur un peu à qui ils ont à faire !! Ils vont se jeter sur vous de tous côtés, alors ne cherchez pas midi à quatorze heures, évacuez les lieux et dirigez-vous vers le toit ...



MISSION 2



Une fois sur le toit, vous allez découvrir un héliport, mais pas avant de vous être mesuré à bon nombre de guerriers entraînés et en embuscade. Attention : en combattant, restez bien éloigné du bord du bâtiment, vos ennemis n'ont qu'une idée en tête, devinez laquelle !!

MISSION 3

Un hélicoptère oscillant n'est pas l'endroit rêvé pour livrer un combat à vos féroces ennemis, surtout avec une porte automatique qui s'ouvre juste quand il ne faut pas !! Certains des éléments les plus coriaces du gang se dirigent vers leur base sous-marine. Comme ils ne se souviennent pas vous avoir invité, vous pouvez vous attendre à quelques déboires !



MISSION 4



La base ennemie sous-marine est un véritable labyrinthe, avec des plafonds suffisamment bas pour jeter à terre les petits ambitieux. Alors, ne frimez pas ! Des mordus de la gonflette ont été mis en état d'alerte pour stopper les héros en mal de revanche, et vous entrez à coup sûr dans cette catégorie !

L'affaire semble déjà mal engagée -et vous n'en êtes qu'à mi-chemin ! Mais vous pouvez encore avoir le dessus, alors sortez-vous de là et savourez votre vengeance à la mode "Double Dragon".

ECRANS INTERMÉDIAIRES

Il semble que la mode soit aux interludes... et peu de jeux le font aussi bien que "Double Dragon 2" ! Des séquences dignes du meilleur cinéma vous font vivre le scénario à tel point que vous ne parviendrez plus à vous détacher du jeu.

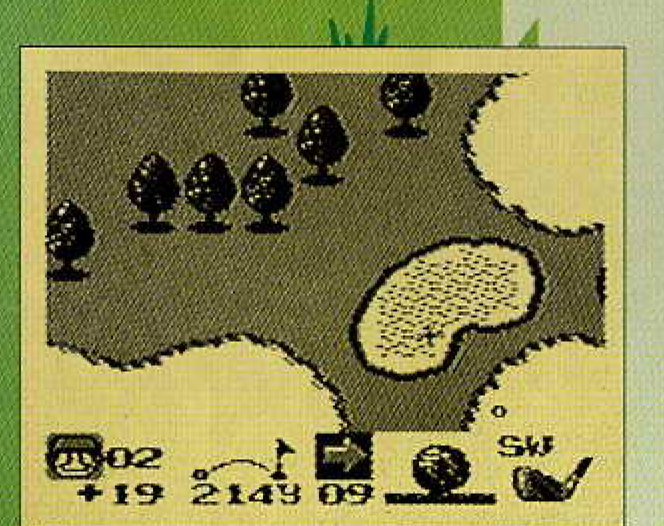


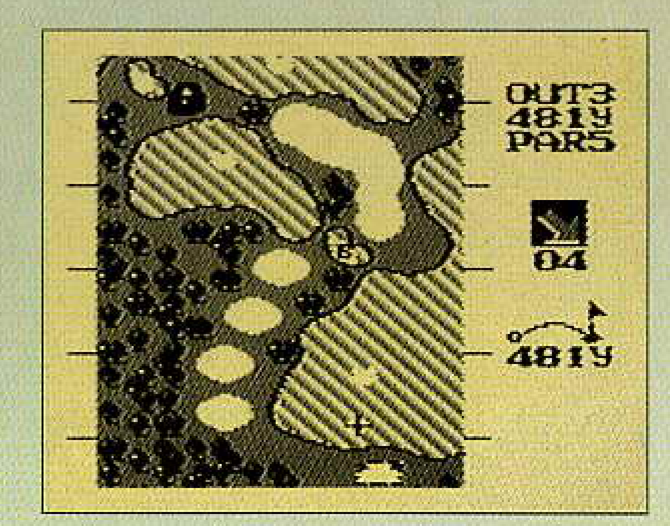


Prenez le départ sur les parcours du plus grand jeu vidéo de golf avec "Golf" de Nintendo. Il vous est présenté avec une option jeu à deux, une fonction de sauvegarde et même un caddy pour transporter vos cannes entre les greens !

Le parcours japonais et le parcours américain présentent tous deux 18 trous, chacun offrant des obstacles d'eau, des limites, des bunkers, des arbres et un facteur vent à prendre en compte. Pour évaluer votre lancer, vous devez tout d'abord placer le viseur exactement sur la cible, sélectionner votre club puis frapper la balle. Les types de lancer que vous pouvez choisir sont extraordinairement variés: vous pouvez incurver la trajectoire de la balle, lui appliquer un effet rétro tournoyant, ou la frapper haut ou bas. Ce qui permet aux pros les plus expérimentés d'utiliser les coups complexes pour ramener leur score final bien en-dessous du par !









Une fois parvenu au Green, le moment est venu de sortir votre putter et de viser. Des flèches indiquent l'inclinaison du terrain que vous aurez à prendre en compte pour votre lancer. Si vous parvenez à réaliser un "birdie" (trou réussi en 1 coup de moins que le "par") ou un "eagle" (2 coups de moins que le "par"), alors votre Caddy vous offrira une salve ... d'applaudissements. Un trou en un coup vous assure un traitement spécial! Votre position et vos scores sont enregistrés sur la cartouche à chaque fois que vous effectuez un tir, ce qui vous permet de retourner à l'endroit de votre dernier lancer. Vos meilleurs scores sont également sauvegardés pour chaque parcours, ainsi que les meilleurs scores réalisés jusqu'alors. Et, si vous arrivez à battre le record du club, vous remporterez alors les clefs d'une toute nouvelle voiture décapotable!



GOLF de Game Boy est absolument génial, et réellement prenant!! Le graphisme et le bruitage ajoutent encore au plaisir du jeu et, une fois que vous aurez commencé, vous ne pourrez plus vous en passer.



Un flipper est annoncé pour le Game Boy et, dans la plus pure tradition Nintendo, il regorge des fonctions extraordinaires qui font le "plus" des jeux Nintendo.

L'action, qui se déroule sur trois écrans successifs, consiste essentiellement à abattre des cibles, faire rebondir la balle contre les champignons, et viser les trous de bonus pour réaliser des méga-scores. Des écrans de bonus très originaux sont offerts à profusion, rendant ce jeu bien supérieur à une simple simulation de flipper!!

"Revenge of the Gator" associe un graphisme superbe à une action effrenée. De même que tous les autres jeux sur Game Boy, on ne peut pas s'en passer!

Avec ce dernier-né des jeux d'énigme prévu pour le Game Boy, vous allez vous arracher les cheveux ! "Kwirk" est une sorte d'hybride de "Tetris" et de "Solomon's Key" ... Seulement voilà: il est sans doute encore plus passionnant.

Le jeu consiste à guider "Kwirk" parmi différents écrans, en manoeuvrant des blocs de façon à lui permettre d'atteindre la sortie. Aucun combat, aucune catastrophe ici : la seule arme dont vous disposiez est votre cerveau. Certains blocs se retournent, d'autres se glissent. D'autres encore disparaissent dans la lave noire. A vous de découvrir comment les déplacer pour passer au niveau suivant.

"Kwirk" est un jeu extraordinaire; les mordus de "Tetris" en seront fous!



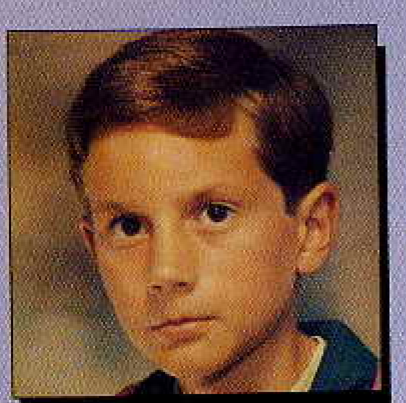
Le puissant Kuros est de retour, et devinez qui l'accompagne sur le Game Boy ? C'est bien entendu notre démoniaque Malkil - l'ennemi juré de Kuros dans la cartouche NES -et il a bien l'intention de donner du fil à retordre à notre héros!

Dans ce jeu d'aventures à multi-niveaux, Kuros doit pénétrer dans le château du sorcier, affrontant pour la circonstance toutes sortes de créatures maléfiques. Dragons, Chauve-Souris géantes, Canons hantés et autres créations fantômatiques ont toutes pour mission de garder le château et d'attaquer Kuros à vue.

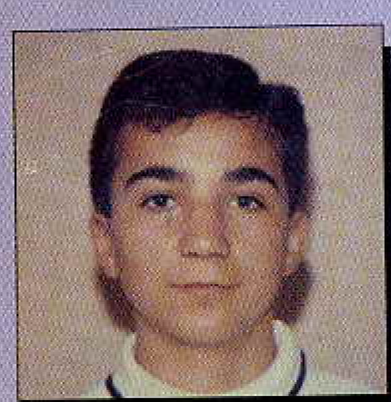
Le valeureux chevalier dispose de tout un tas d'objets et trésors à ramasser lors de son combat contre les serviteurs de Malkil. Kuros peut trouver des boucliers magiques, des poignards et des pierres précieuses qui lui seront d'une grande utilité dans sa quête.

"Wizards and Warriors - Fortress of Fear" est le premier jeu d'aventure sur Game Boy - et il crée une référence qui sera difficile à surpasser !

PROFIL D'UN JOUEUR



Nom: Thomas Mairwöger
Age: 13 ans
Pays: Autriche
Jeux Préférés: Legend of Zelda, SMB et Metal Gear
Meilleurs Scores: Castlevania que j'ai fini en 4 jours. Adventure of Link en une semaine.
Centre d'Interets: Jouer sur NES
Ambition: Devenir un conseiller en jeux Nintendo



Nom : Pierre-Yves Jaillard
Age : 14 ans
Pays : France
Jeux Préférés : J'ai une preférence pour les jeux d'aventure tels que "Zelda" et "Metal Gear", mais je raffole des jeux débordant de graphismes géniaux comme "Blades of Steel", "Silent Service" et "Batman".
Meilleurs Scores : J'ai réussi "Metal Gear" en 4 jours (combat livré pendant les vacances)
Ambition : Ma grande ambition est de participer aux championnats du monde de "Tetris". J'étais loin d'imaginer qu'il pouvoir y avoir des championnats sur la console Nintendo, mais pour en arriver là, il me faudra beaucoup entraînement ...



Nom: Michael Merkelbach
Age: 11 ans
Pays: Hollande
Jeux Préférés: Soccer (parce que je gagne toujours) et Simon's Quest
Meilleurs Scores: Terminer le niveau 5 de soccer en 7-0
Centre d'Interets: Foot, tennis et jouer sur le NES jusqu'à saturation
Ambition: Tout simplement continuer à jouer sur le NES le plus souvent possible!




Nom : Garbi Gulierrez
Age : 12 ans
Pays: Espagne
Jeux Préférés : SMB, SMB 2
Meilleurs Scores : Terminé SMB en un temps record!
Centre d'Interets : Music pop surtout Dépeche Mode, et écrire des poèmes.
Ambition : Composer encore plus de poèmes et faire savoir à tous que j'ai terminé SMB!!

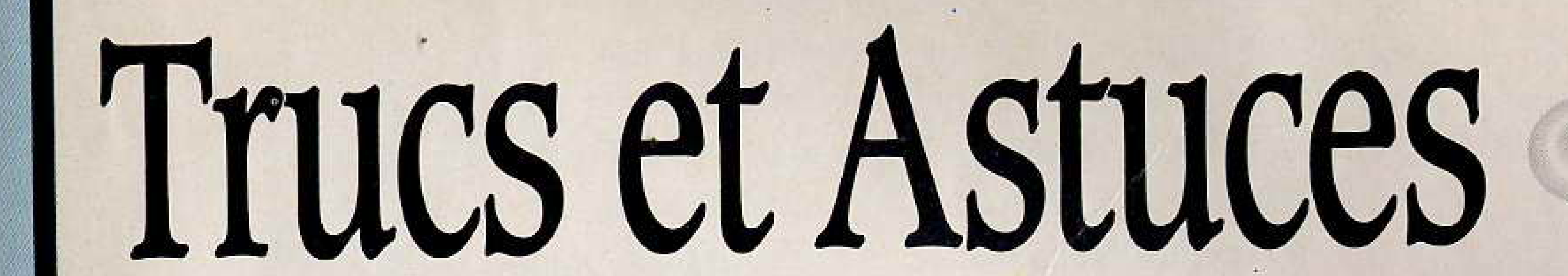
TOP DES CINQ MEILLEURS JEUX

Quels sont les jeux favoris des possesseurs de console Nintendo? Découvrez les ici! Les adhérents du Club Nintendo de toute l'Europe nous ont communiqués leur top des cinq meilleurs jeux et vous trouverez ci-dessous le résultat.



1. SUPER MARIO BROS. 2
2. ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
3. THE LEGEND OF ZELDA
4. SIMON'S QUEST
5. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

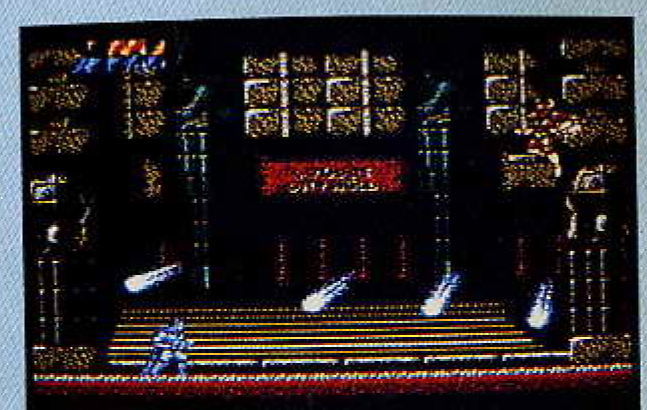
Envoyez votre top des cinq meilleurs jeux (classés par ordre de préférence) à la même adresse que pour les autres correspondances.



BATMAN

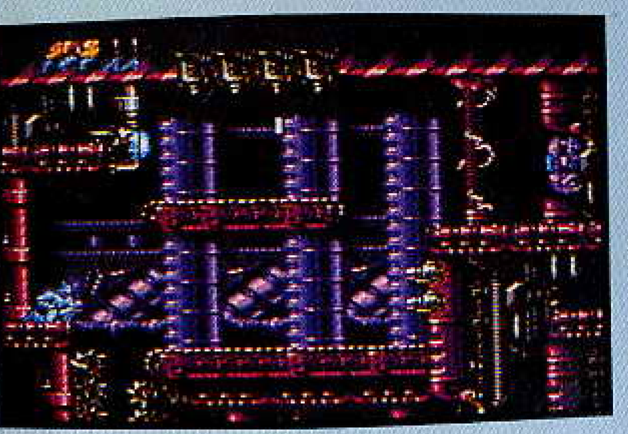
Aidez le Chevalier Noir dans sa lutte contre l'infâme Joker avec les astuces suivantes pour les niveaux un à quatre.

KILLER MOTH



Killer Moth, envoyé par le Joker pour détruire Batman, tire des éclairs de feu mortels en direction de notre héros. Mais il existe des zones de sécurité de chaque côté de l'écran. Placez-vous entre deux éclairs de feu et laissez-le se faire avoir avec les boomerangs quand il fond sur vous.

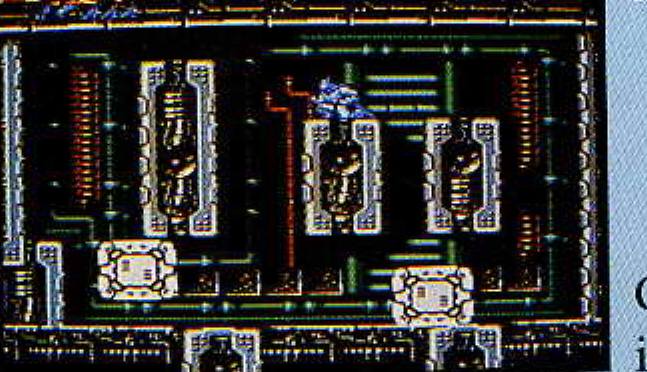
L'USINE CHIMIQUE AXIS



Une fois que Batman s'est frayé un chemin jusqu'au centre stratégique de l'usine, il doit localiser et anéantir le Système Expert de la Machine. Tout d'abord, il doit s'emparer des deux canons au pied de l'écran - utilisez le fusil par le côté gauche, esquivez et sautez par-dessus les balles tout en répondant par un tir fourni. Ensuite, bondissez jusqu'au champ de force électrique suivant, et tirez sur la gauche. Emparez-vous du générateur bleu de pulsations, provoquant ainsi la disparition de l'obstacle. Il ne vous reste plus qu'à frapper l'autre générateur bleu en haut à droite de l'écran, et vous passerez au niveau suivant.

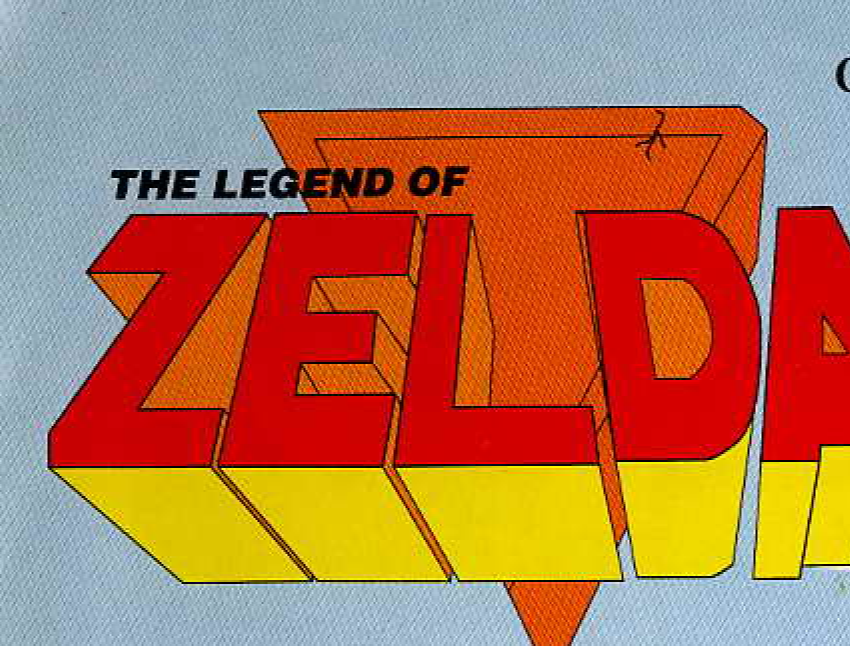
L'ELECTROCUTIONNEUR

C'est un cinglé, un fou complet, mais il n'est pas imbattable pour autant! Vous allez devoir arriver avec une vie bien pleine, et simplement lancer des boomerangs dans sa direction le plus rapidement possible. N'essayez pas d'esquiver ses rayons en forme de lune: vos boomerangs le détruiront bien avant que le Chevalier Noir ne se laisse abattre!

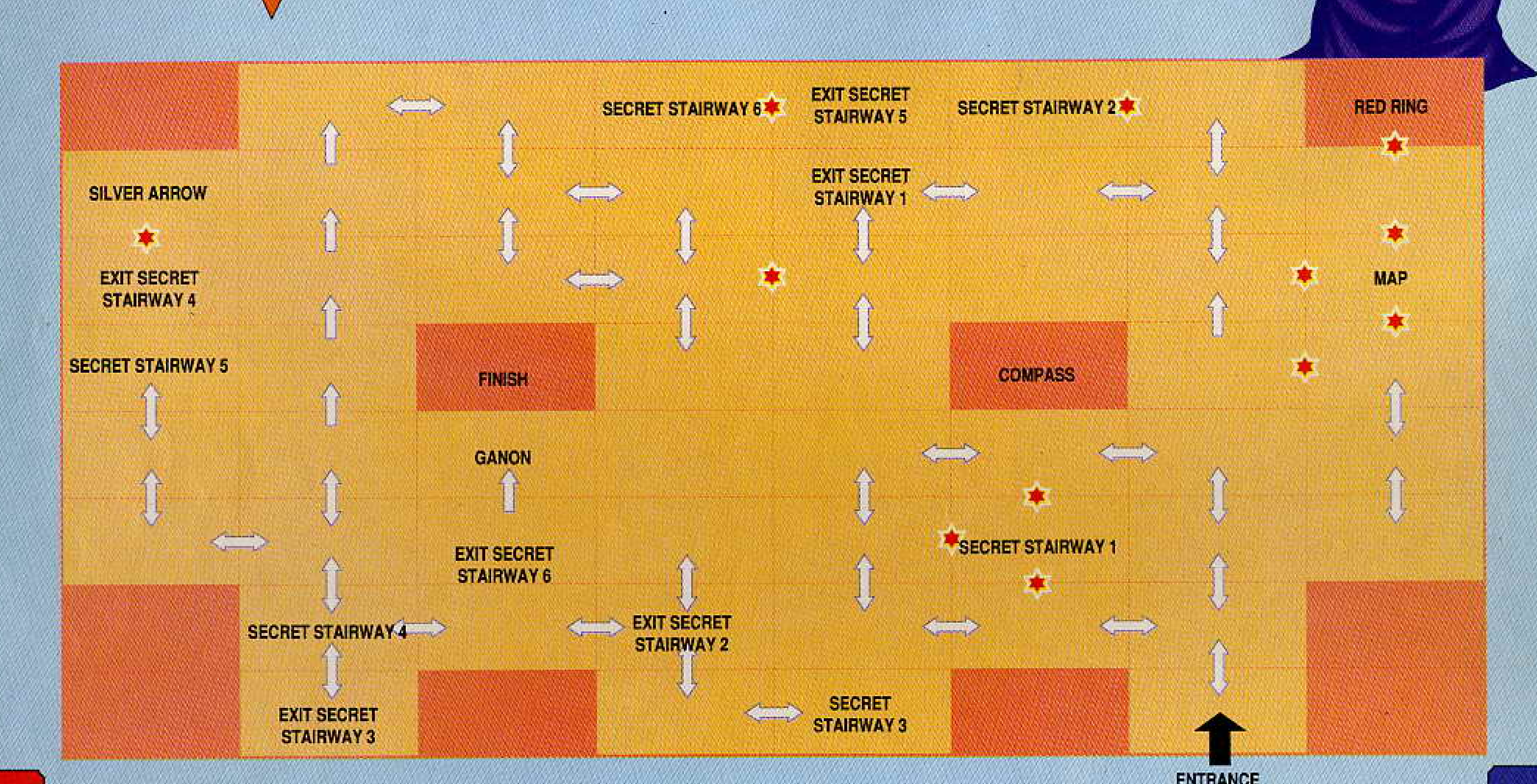


ALARME DOUBLE CONTENEUR

Ces deux coffrets ont été conçus pour arrêter toute intrusion. Batman va donc avoir du pain sur la planche pour survivre à cette épreuve. Au départ, tenez-vous sur la plate-forme d'en haut à gauche, en regardant vers la gauche, et frappez le premier véhicule qui se dirige sur vous. Lorsqu'il est détruit, sautez sur la gauche, et tapez dans le véhicule qui descend.



Ce n'est pas parce que c'est Noël que nous devons étendre notre bienveillance jusqu'à l'ignoble Ganon!! Tout Link que vous êtes, mal engagé dans le labyrinthe final, vous n'avez plus à vous inquiéter: une main secourable vous est tendue. Vous trouverez ci-dessous un plan du neuvième niveau, avec tous les passages secrets représentés pour vous permettre de retrouver Ganon sans trop de problèmes. En venir à bout est une autre affaire ...



Mike Tyson's PUNCH OUT!

Voici la révélation de ce que nous avions réussi à garder secret pendant un bon moment : le code qui permet de parvenir à Mike Tyson en personne!! Avant d'affronter Kid Dynamite, toutefois, vous allez devoir acquérir de l'expérience contre tous les autres participants, sinon vous ne vous attirerez que des ennuis. Si vous êtes en pleine possession de vos moyens, entrez le code suivant pour le Combat de Tous les Dangers. Et n'oubliez pas que, même en période de Noël, Tyson ne vous fera aucun cadeau!!

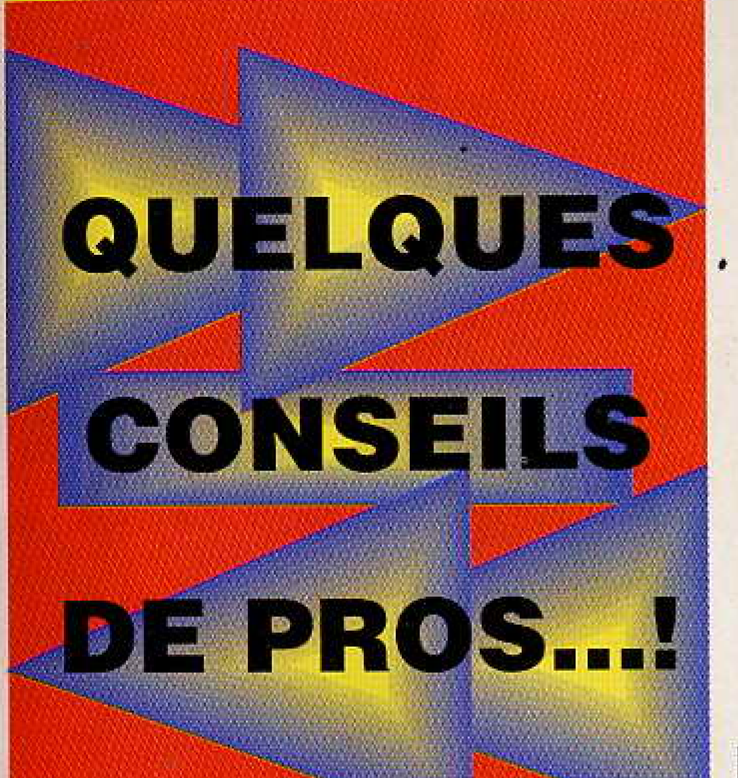
CODE TYSON : 007 373 5963

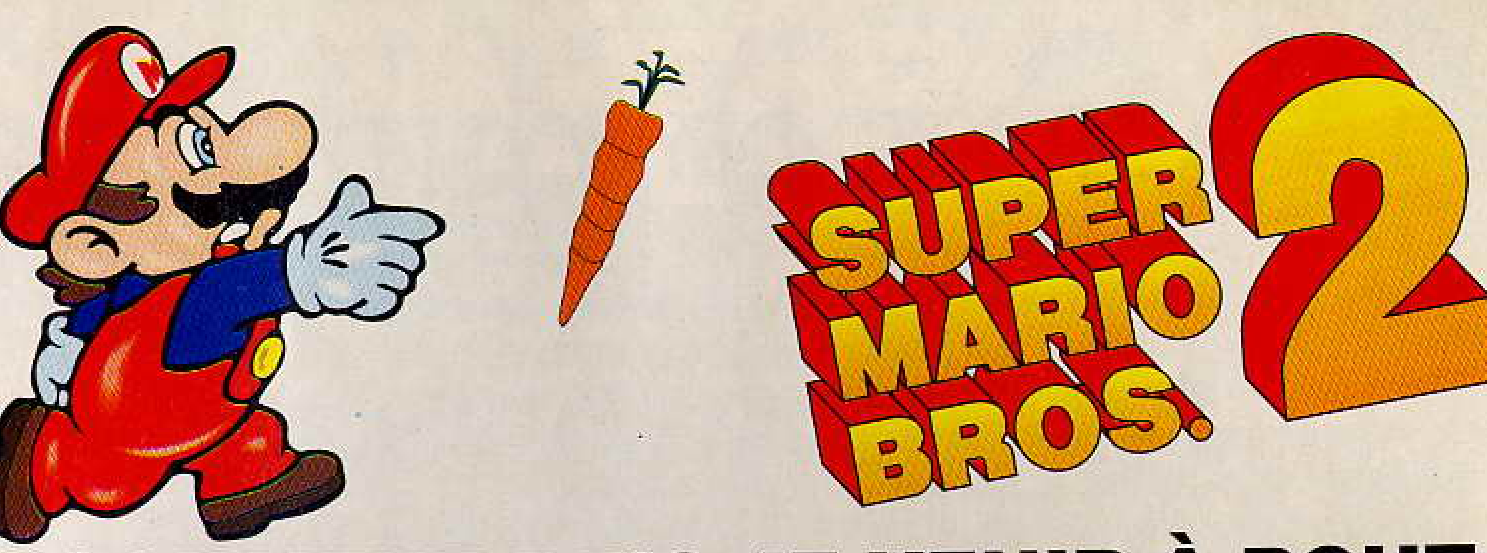


Si vous avez déjà réussi à battre Tyson, alors exercez-vous dans un autre circuit international. Pour parvenir à cette série de boxeurs renouvelée, entrez 135 792 468, et laissez le dernier emplacement à 0, mais surtout n'appuyez pas encore sur le bouton A. Appuyez d'abord sur le bouton de sélection en le maintenant enfoncé, et appuyez à la fois sur les deux boutons A et B.

Notre dernier code offert en étrennes vous permettra de voir tous vos scores (c'est tout de même plus agréable de jouer correctement, non?). Entrez-le exactement comme le code ci-dessus : tapez 106 113 012, laissez le dernier chiffre à 0, et appuyez simultanément sur SELECTION, A et B.

QUELQUES CONSEILS DE PROS...!





COMMENT PUIS-JE VENIR À BOUT DE WART ?

Pour anéantir Wart, Mario doit rester sur le côté gauche de l'écran, immédiatement au-dessus du dernier pot de légumes à gauche. Lorsqu'un légume montre le bout de son nez, attrapez-le et jetez-le contre Wart dès qu'il ouvre la bouche, mais n'attendez pas que des bulles en sortent. Il vous faut un peu d'entraînement, mais soyez patient et vous serez récompensé !!

COMMENT ABATTRE LES GARDIENS DES PALAIS 5 ET 6 ?

ZELDA II The Adventure of LINK

Le gardien du cinquième palais, Goma, est un troll géant qui brandit une massue plantée d'épines métalliques. C'est probablement l'adversaire le plus coriace que vous ayez à rencontrer. Pour le vaincre, Link doit tout d'abord prononcer les formules du Saut et du Bouclier, puis continuer à sautiller jusqu'à ce que Goma se fatigue. Ensuite, frappez un seul coup et revenez en arrière en sautant pour éviter sa massue. Répétez simplement cette manoeuvre jusqu'à ce que Goma soit anéanTI.

Barba, gardien du sixième palais, est un dragon géant, qui fait tout ce qui est en son pouvoir pour arrêter Link. Lorsqu'il entre dans la pièce, Link doit immédiatement se diriger vers le pilier central, et prononcer la formule du Saut, du Bouclier et du Reflet. Si Barba émerge du bassin de lave sur la gauche ou sur la droite de Link, sautez et frappez-le, en évitant de le faire tomber dans le bassin de lave. S'il surgit d'un autre endroit, agenouillez-vous et faîtes-lui face. Répétez la manoeuvre jusqu'à ce qu'il soit complètement détruit.

Dans ce jeu d'aventures à multi-niveaux, Kuros doit pénétrer dans le château du sorcier, affrontant pour la circonstance toutes sortes de créatures maléfiques. Dragons, Chauve-Souris géantes, Canons hantés et autres créations fantômatiques ont toutes pour mission de garder le château et d'attaquer Kuros à vue.

Le valeureux chevalier dispose de tout un tas d'objets et trésors à ramasser lors de son combat contre les serviteurs de Malkil. Kuros peut trouver des boucliers magiques, des poignards et des pierres précieuses qui lui seront d'une grande utilité dans sa quête.

COMMENT VAINCRE ZELOS ?



Il suffit de faire preuve d'un peu de patience et de bons réflexes. Placez votre vaisseau spatial en bas de l'écran, en plein milieu, et tirez sur le serpent en le visant à la tête, puis suivez-le à gauche, à droite. Lorsqu'il vous attaque, essayez de vous repositionner au centre en bas de l'écran. Là, vous pouvez éviter son tir. Lorsque vous avez vaincu le serpent, retournez à votre position normale et tirez sans discontinuer sur l'oeil. Il doit exploser assez rapidement, vous donnant la possibilité de vous enfuir ...



LES ASTUCES DE NOS LECTEURS

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu en sortir, n'hésitez pas à appelerler le SOS NINTENDO au 16.1.34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions du lundi au vendredi de 9h à 19h (18h vendredi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, fâtes-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

TRUCS ET ASTUCES
Club Nintendo
B.P. 14
95311 Cergy-Pontoise Cedex
France

ZELDA II The Adventure of LINK

Le gardien du dernier palais peut être atteint en procédant comme suit :

Dès le départ, descendez au premier ascenseur, et tournez à gauche. Lorsque vous atteignez l'ascenseur suivant, descendez, tournez à droite et continuez jusqu'au bout. Descendez, tournez à droite, et continuez ainsi jusqu'à ce que vous arriviez à un écran en forme de croisement. Si vous prenez à gauche, vous tomberez sur une poupée Link (vie supplémentaire), alors qu'en prenant à droite, vous rencontrerez une fée.

A partir de l'écran en forme de carrefour, descendez, puis prenez à gauche. Cassez les briques alignées sur le sol ; après avoir brisé la 12ème et la 13ème brique, vous tomberez dans un trou invisible. Prenez à droite, et laissez-vous tomber dans le trou entre les puits de lave, et vous vous trouverez juste à gauche de votre dernier combat ...

James Perratt
Angleterre



SOLOMON'S KEY

Au niveau trois, créez un bloc dans l'angle supérieur droit, et détruisez-le - vous vous retrouvez avec une vie supplémentaire !

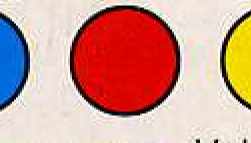
S. Golly
France

Si vous touchez l'un des trois joyaux avec la baguette magique de Dana, il se changera en un objet bleu, qui vous rapportera une bombe explosive.

Fabienne Molmy
France



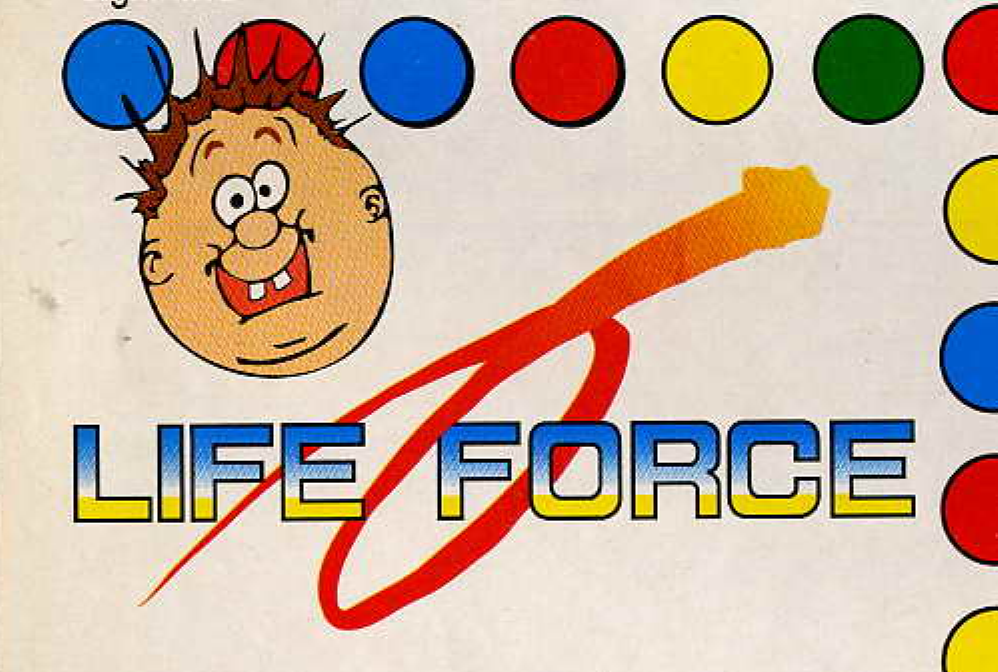












LIFE FORCE

Lorsque vous vous dirigez à travers les cornes au début du jeu, renversez sur le dos la deuxième en haut de l'écran, et vous verrez votre score augmenter de 5000 points !

N. Roskelley
Angleterre



BATMAN

Voici une méthode sûre et très simple de vaincre les "Javelins".

Sélectionnez le batarang, et tenez-vous hors de portée de la lance du Javelin quand elle est en extension. En calculant bien votre coup, tirez un batarang exactement au moment où la lance est complètement en extension. Votre ennemi sera instantanément détruit en un coup au lieu de quatre, économisant sur vos munitions en prévision des obstacles à venir.

J. Stroker
Angleterre



GHOSTS'N GOBLINS

Pour anéantir le Diable, prenez les bombes explosives ou la hache, et vous vous rendrez compte que 8 ou 10 coups en viendront à bout. Si vous prenez une autre arme, ça vous prendra pratiquement deux fois plus de coups !

C. Dufour
France

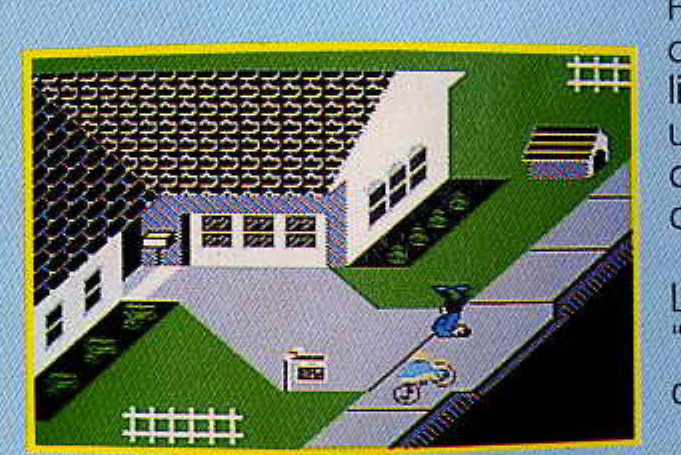




PAPERBOY

Vous êtes-vous jamais demandé à quoi ressemblait le boulot de livreur de journaux dans les rues les plus démentes de l'Amérique. Et bien, vous allez pouvoir le vivre en direct grâce à Minscape, d'après leur géniale version d'arcade "Paperboy".

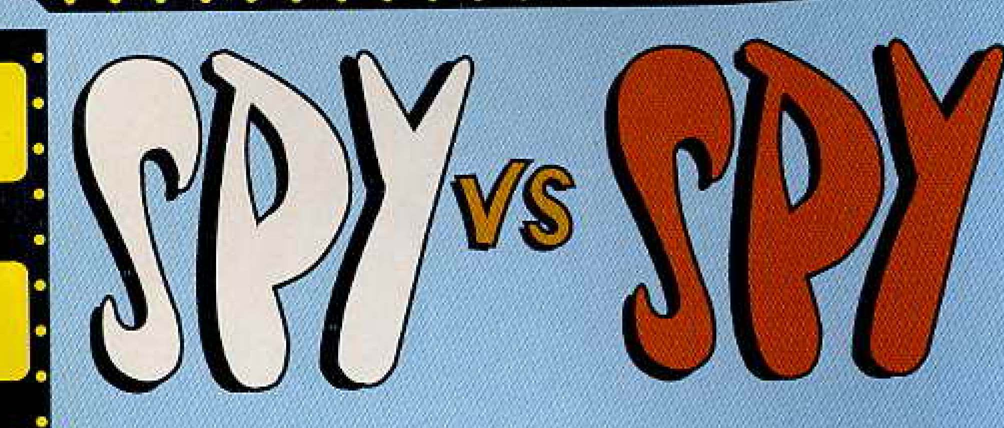
Pour effectuer sa tournée hebdomadaire, Paperboy doit enfourcher sa vaillante bicyclette et aller de maison en maison, en évitant les nombreux cinglés qui trainent dans le coin et lui bloquent le passage. Parmi eux, on trouve des ménagères hystériques, des danseurs de breakdance fous furieux, des chiens enragés et des types sur des planches à roulettes avec turbo. Après tout, personne n'a jamais dit que ce boulot était un parcours de santé ! Mais ne vous découragez pas trop vite : Paperboy n'est pas sans défense. Il peut arrêter les petites pestes à ses trousses en les frappant avec ses journaux, il peut aussi récupérer son bien en brisant les vitres des maisons qui ne se trouvent pas sur sa tournée !



Paperboy récupère de nouveaux abonnés de jour en jour en livrant les journaux à tous ses clients ; mais, si UN SEUL d'entre eux n'est pas livré, il est instantanément viré. En plus, pour muscler un peu votre bras qui lance les journaux, vous disposez d'un parcours d'entraînement à la fin de chaque journée de travail !

La folie et la dévastation jalonnent le parcours de "Paperboy", vous garantissant des heures entières d'amusement !

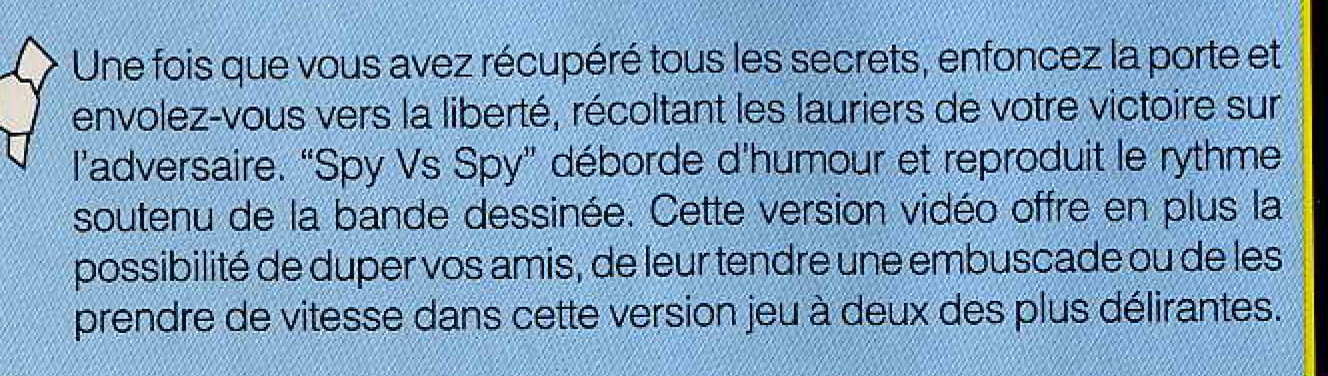




SPY vs SPY

Tout droit sortis des pages du magazine Mad, ces ignobles espions sont prêts à s'attaquer au Nintendo Entertainment System. Ils n'auront pas de repos tant que l'un d'eux n'aura pas remporté la victoire, alors choisissez votre espion favori, et entrez dans l'univers farfelu à double-tranchant de "Spy Vs Spy" !!

Nos deux espions ont pour mission expresse de découvrir les secrets de huit gigantesques ambassades étrangères. L'action se déroule sur un écran fractionné qui permet un jeu en simultané des plus étonnants, ainsi qu'un jeu à un joueur normal. Le principe est le suivant : conduisez votre espion dans l'ambassade, recherchez les documents classés top secret défense et les autres secrets. Les intentions de votre adversaire sont très exactement identiques aux vôtres. Alors il vous faut le freiner dans son élan de la façon qu'il vous plaira ! Quelques traquenards astucieusement mis en place, tels que des bombes, des pièges et même des seaux remplis d'acide, peuvent servir à "indisposer" momentanément l'espion ennemi. Bien sûr, il peut lui aussi vous concocter quelque traquenard, ce qui engendre tout un tas de petites farces distrayantes, les deux espions tentant continuellement de se surprendre l'un l'autre !



Une fois que vous avez récupéré tous les secrets, enfoncez la porte et envolez-vous vers la liberté, récoltant les lauriers de votre victoire sur l'adversaire. "Spy Vs Spy" déborde d'humour et reproduit le rythme soutenu de la bande dessinée. Cette version vidéo offre en plus la possibilité de duper vos amis, de leur tendre une embuscade ou de les prendre de vitesse dans cette version jeu à deux des plus délirantes.



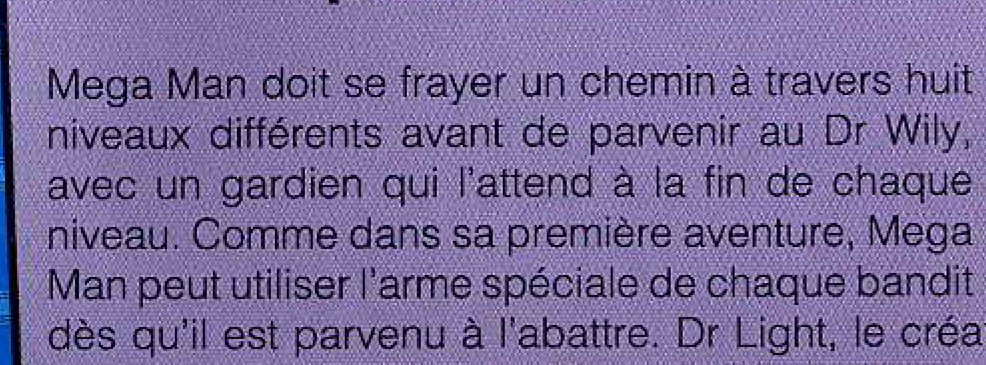


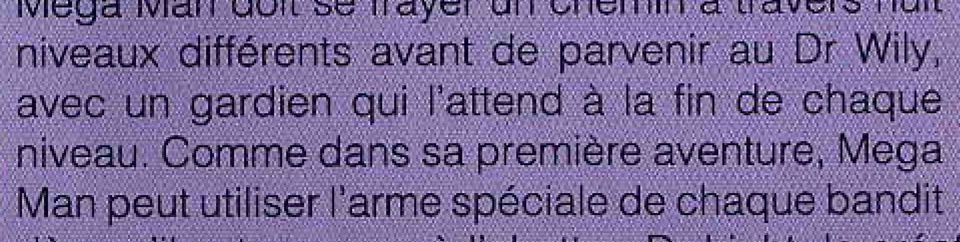
Coup d'oeil Furtif

Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles...



Dr Wily, le savant le plus démoniaque et le plus assoiffé de pouvoir de l'univers, est de retour !! Il vient de créer huit acolytes effrayants et son projet immédiat est la destruction de son ennemi juré Mega Man! Seulement voilà, ce super-héros le plus extraordinaire de tous les temps est lui aussi prêt à affronter le savant et a la ferme intention de s'en débarrasser une bonne fois pour toutes !!

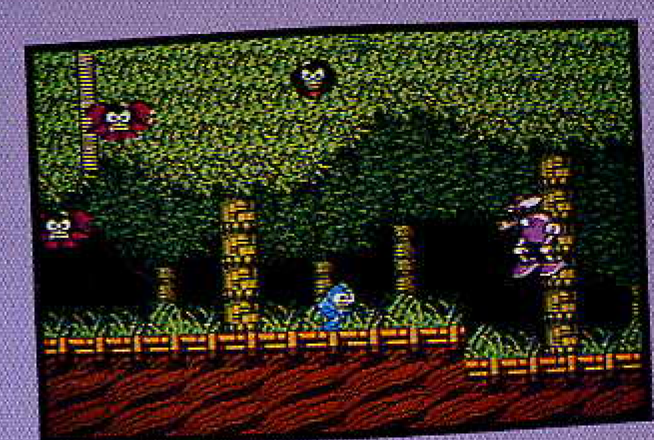




Mega Man doit se frayer un chemin à travers huit niveaux différents avant de parvenir au Dr Wily, avec un gardien qui l'attend à la fin de chaque niveau. Comme dans sa première aventure, Mega Man peut utiliser l'arme spéciale de chaque bandit dès qu'il est parvenu à l'abattre. Dr Light, le créateur de Mega Man, lui a par ailleurs accordé trois "outils" supplémentaires qui devraient lui faciliter la tâche: la plate-forme d'élévation, le Jet Sled et la plate-forme Marche au Mur qui permettent à notre héros de passer des obstacles autrement insurmontables.



Doté de toutes les fonctions de la première version et animé de la même fièvre, plus bien d'autres atouts dont un son et un graphisme perfectionnés, "Mega Man II" est un jeu indispensable à tout joueur digne de ce nom. Oseriez-vous vous en passer?





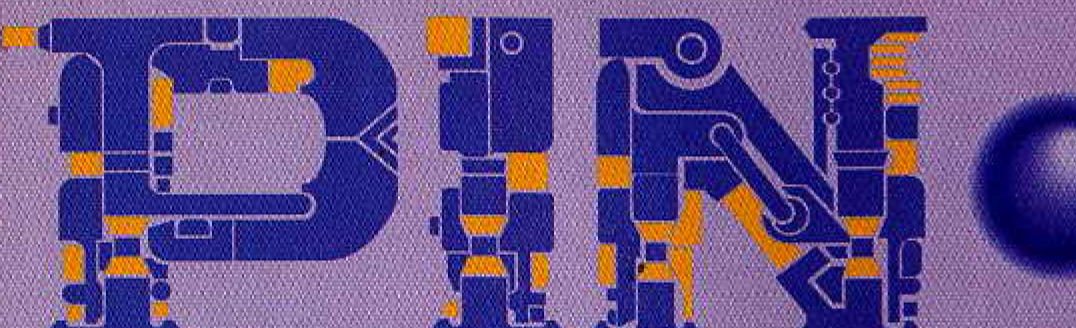


Vous vous baissez pour pénétrer dans le cockpit d'un nouvel avion de combat haute technologie indétectable par les radars. Aux commandes de l'engin, un frisson vous parcourt l'échine et des flots d'adrénaline se déversent dans vos veines. Vous y voilà!! Vous, simple bleu, êtes chargé de votre première mission : chercher et détruire quatre avions de chasse ennemis d'élite.

La tour de contrôle vous a donné l'autorisation de décoller, et, après avoir prié en silence, vous relâchez la pression. La Force G vous plaque sur votre siège quand l'avion prend de la vitesse et s'élève avec grâce dans l'air chaud et humide du ciel désert. Vous explorez anxieusement les cieux autour de vous, prêt au combat . Puis, sur votre radar, vous percevez de petits bips. L'ennemi est en vue ! Il est grand temps de mettre à profit toutes ces longues années d'apprentissage. Plus question de revenir en arrière, maintenant ! Vous prenez une grande aspiration lorsque votre premier combattant ennemi vous frôle sur la gauche, vous prenant dans son sillage de fumée. Le deuxième ne vous échappe pas, et les signaux sonores aigus de votre ordinateur de bord vous indiquent que vos missiles sont parés à lancer. Vous plissez des yeux dans le soleil éblouissant et votre main tremble au-dessus du bouton de mise à feu ...









PIN•BOT

Maintenant, vous avez l'occasion de remporter le titre de champion du flipper sur le Nintendo Entertainment System : "Pinbot" offre toutes les sensations du flipper, et même plus ! Non mais, regardez-moi plutôt ces ricochets que fait la boule sur la table du flipper, et écoutez-moi ces voix synthétiques qui vous signalent les bonus et vous avertissent des dangers qui menacent!!

Le but du jeu consiste à évoluer entre les planètes du système solaire, en réalisant les meilleurs scores possibles sur votre parcours. Pour commencer, votre périple vous mène sur la planète lugubre et glaciale de Pluton, à partir de laquelle vous vous rendez sur les autres planètes, chacune d'elles étant plus chaude que la précédente, jusqu'à votre destination finale : le SOLEIL! Mais attention, plus les planètes sont chaudes, plus l'action est chaude elle aussi ! Seuls ceux qui ont les réflexes les plus aiguisés parviennent à réaliser les meilleurs scores dignes d'un champion "Pinbot". Vous pouvez obtenir des points supplémentaires en frappant les zones spéciales haut score de l'univers Pinbot : laissez tomber la boule dans le tourbillon, courez le long de la rampe solaire, ou tentez votre chance sur les champignons à réaction ! Vous n'avez que l'embarras du choix dans ce jeu tout en action et rebondissements!

"Pinbot" est le jeu de flipper de demain pour le NES d'aujourd'hui!





Snake Rattle n Roll

Dans un univers d'échiquier habité par Big Foot, Jaws, Krazy, Seats et Nibbly Pibbleys, vivent Rattle et Roll. Ces individus sont deux des serpents les plus sauvages que vous ayez jamais risqué de rencontrer; ils vivent dans le seul but d'engloutir Nibbly Pibbleys et d'explorer son vaste territoire en trois dimensions.

Voici un jeu auquel vous pouvez jouer seul ou en mode deux serpents-joueurs en simultané. Il consiste à traverser chaque niveau, en utilisant votre langue pour vous emparer des Nibbly Pibbleys qui ne se doutent de rien, et en cherchant les bonus. Mais n'oubliez jamais que Rattle et Roll ne sont pas seuls ; Is sont escortés de tout un tas de monstres qui bouillent d'impatience à l'idée d'écorcher un petit serpent ! Si vous vous trouvez sur le chemin de Big Foot, il ne manquera pas de vous écraser de son pas lourd, mais, d'un autre côté, si vous restez trop longtemps dans l'eau, les requins pourront passer joyeusement à table ! Nos amis reptiles ne sont pas totalement sans défense: un revers de langue bien dirigé les débarrassera des gêneurs les plus tenaces ! Lorsque Rattle et Roll en ont eu pour leur argent, actionnez simplement la sonnette de fin de niveau, ouvrez la porte et mettez-vous en route pour de nouvelles aventures. "Snake, Rattle and Roll" est un jeu unique en son genre, imaginé par les programmeurs de "Rare". Toute personne possédant un bon sens de l'humour en sera fou accro!



Solar Jetman



La vie n'est pas facile dans l'univers sauvage intergalactique. Les heures sont interminables et les récompenses sont souvent loin d'être généreuses. En dépit de tout ça, Solar Jetman est fermement décidé à faire fortune ; alors il s'est mis en route pour les profondeurs inexplorées de l'espace dans le seul but de ramasser et rassembler les éléments de l'antique Vaisseau d'Or ...



Jetman doit voyager de planète en planète, récoltant tous les morceaux éparpillés du vaisseau. Chaque planète présente une menace de taille: non seulement il doit éviter d'être zappé par les autochtones en colère gardant précieusement leur camelote, mais encore doit-il s'occuper de la force de gravitation de chaque planète. Jetman peut protéger sa capsule en récoltant des objets et des pierres avec lesquels il peut acheter du matériel vital tel que des armes supplémentaires. Dans chaque niveau se trouvent des zones de transition qui mènent au plus profond des planètes. Jetman doit les utiliser pour ramasser les différentes parties du vaisseau et d'autres objets utiles.

Si vous venez à bout de la force de gravité constane et évitez les ennemis irascibles, vous pouvez amasser une véritable petite fortune. Alors, ne perdez pas courage, soyez audacieux et allez-y!!

Disney's DuckTales

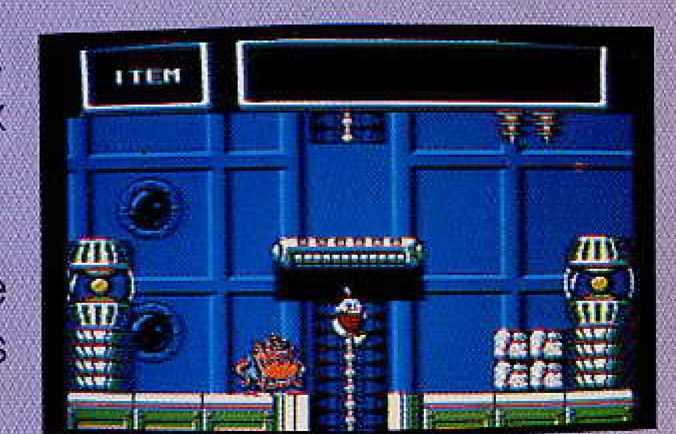
"Duck Tales" est entièrement consacré à ce radin d'Oncle Picsou, qui n'aspire qu'à une chose dans la vie: l'argent. Il est prêt à tout pour ça, même à risquer sa propre vie!



Pour mettre la main sur le pactole, Oncle Picsou doit passer par cinq niveaux de jeu, Il peut procéder dans l'ordre qui lui plaît, explorer la jungle amazonienne, s'attaquer à la demeure du Comte Dracula et même s'offrir une balade sur la lune!

Oncle Picsou a bien un fond de gentillesse. Alors, au cours du jeu, il doit secourir ses neveux et nièce qui ont été enlevés. Vous avez du pain sur la planche, et vous allez passer de sacrés moments à aider notre ami à plumes à accomplir sa lourde tâche.

Pour rendre le jeu encore plus excitant, vous disposez de trois niveaux d'habileté.



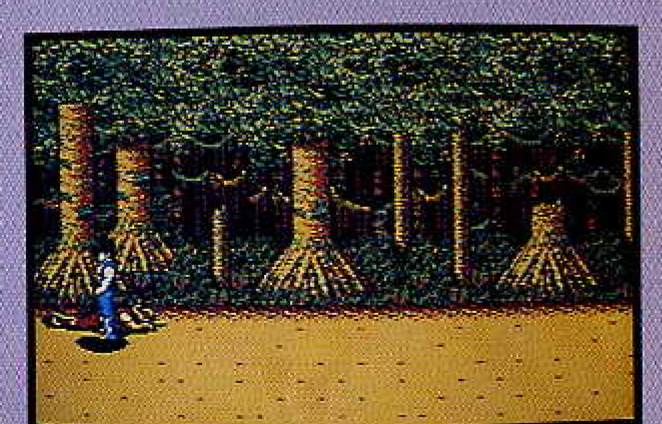
Avec un graphisme superbe dans le style des dessins animés, et une capacité de jeu inégalée, "Duck Tales" fera le bonheur de tous les amateurs de Walt Disney et de tous ceux à la recherche d'un jeu de qualité!

Bayou Billy

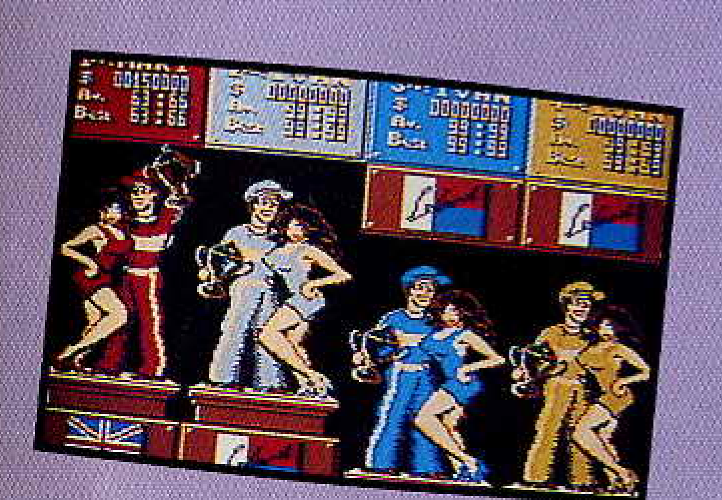


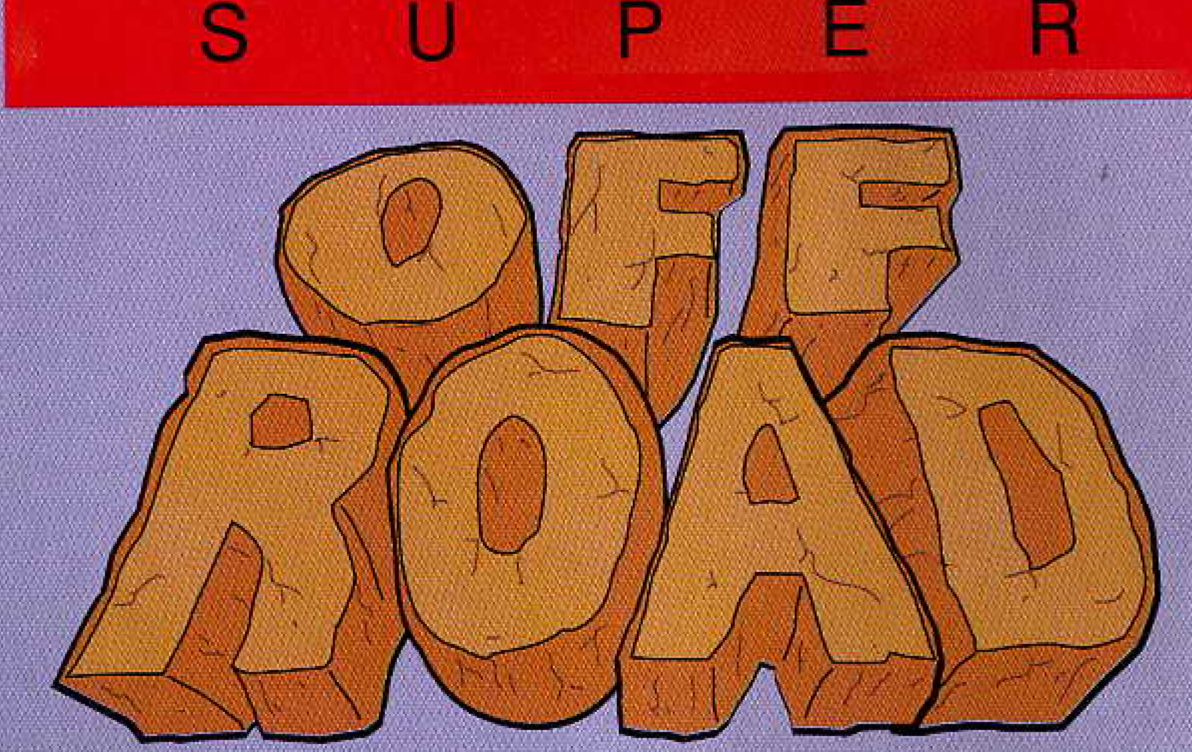
La petite amie de Billy, Annabelle, a été enlevée par l'infâme Gordon, et ramenée de force sur le vaste territoire du scélérat. Comme tout bon héros qui se respecte, Billy a juré de ramener sa fiancée, mais il doit d'abord se frayer un chemin à travers les nombreux niveaux parsemés de pièges de la contrée de Gordon.

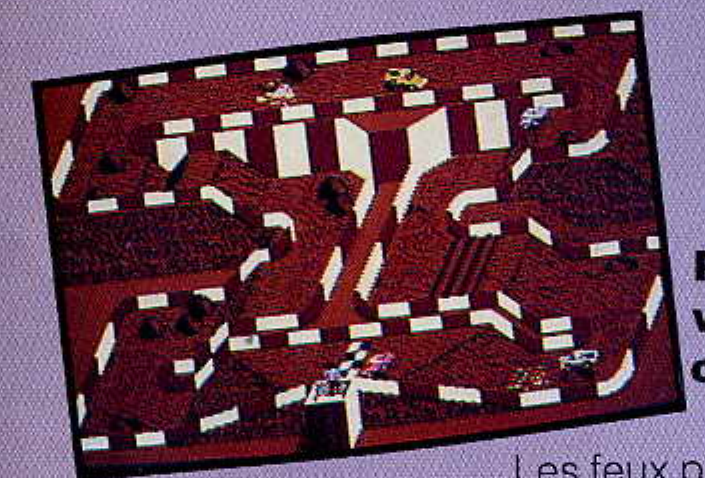
Dans un jeu unique combinant l'utilisation de la manette et du Zapper, Billy doit faire preuve d'un certain cran et d'une bonne dose de courage pour parvenir à ses fins. Il commence son périple dans les marécages, avec pour seules armes ses poings et ses pieds. Mais quelques coups bien placés devraient suffire à désarmer les gangsters à la solde de Gordon, permettant ainsi à Billy de récupérer leurs armes et de les utiliser contre eux. Le Zapper s'avère utile au deuxième niveau, où Billy se retrouve aux prises avec d'autres bandits. Abattez-les avant qu'ils ne vous abattent. Billy va aussi devoir voler un camion et foncer désespérément à travers le désert pour continuer sa poursuite sans relâche après le kidnappeur de sa fiancée !!



"The Adventures of Bayou Billy" est plein de ressources : des combats, des séquences de course-poursuite, de l'action au Zapper et tout un tas d'autres bonnes choses! Avec ce superbe logiciel, ce sont des heures entières de bonheur assurées.





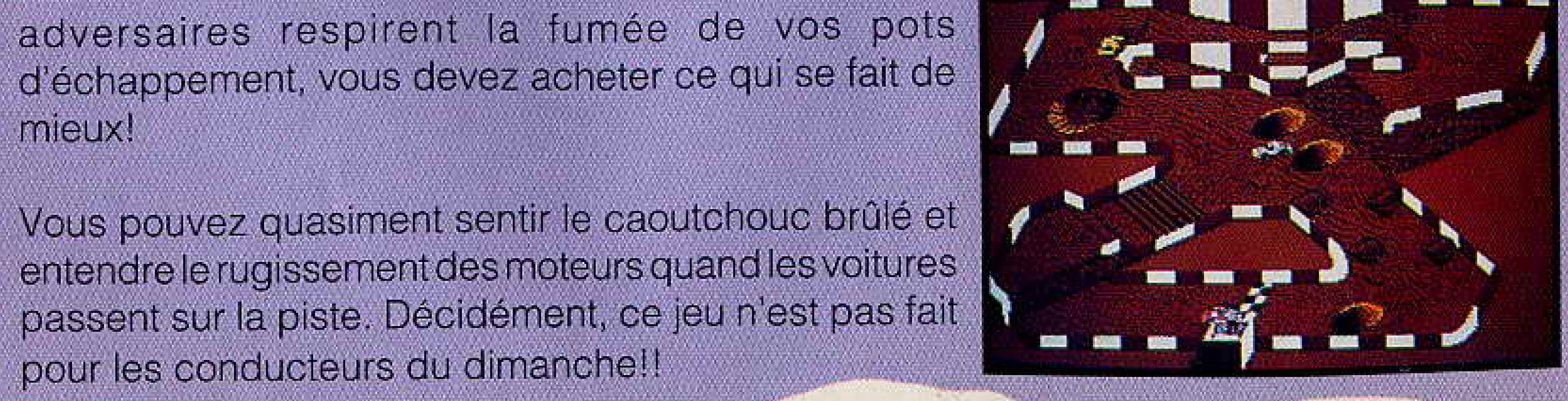


Repliez-vous dans votre véhicule, attachez votre ceinture et revêtez votre casque intégral: toutes les frayeurs et toutes les culbutes de la course motorisée tout-terrain vont bientôt envahir votre NES!!

Les feux passent au vert, et vous démarrez : faisant la course contre l'ordinateur, ou affrontant vos amis, sur toute une gamme de pistes rudes et pleines de nids de poule. La pression ne se relâche jamais, et vous n'avez pas droit à la moindre erreur ! Vous pilotez une machine géniale équipée d'un turbo, qui requiert la plus grande habileté si vous voulez franchir en vainqueur la ligne d'arrivée. A la fin de chaque course, vous gagnez une somme d'argent en récompense ; mieux vous êtes placé, plus la somme est importante. Dépensez donc votre pactole avec sagesse pour gonfler votre engin de course avec quelques pièces détachées ... Les moteurs perfectionnés et les chargeurs de turbo peuvent être extrêmement onéreux, mais si vous voulez que vos adversaires respirent la fumée de vos pots d'échappement, vous devez acheter ce qui se fait de mieux!



Vous pouvez quasiment sentir le caoutchouc brûlé et entendre le rugissement des moteurs quand les voitures passent sur la piste. Décidément, ce jeu n'est pas fait pour les conducteurs du dimanche!!



Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cedex,
France.

Boîte aux Lettres

UNE BONNE PLANQUE!

Cher Mario,

Tes magazines sont fabuleux et je trouve que tes cassettes ne servent pas seulement à jouer mais aussi à réfléchir.
Parfois, ma soeur et moi, nous nous battons pour les utiliser. Mais moi j'ai une très bonne cachette à vous donner. Je les cache dans les manches de mes vestes et hop ni vu, ni connu!

A part cela, je voulais te dire que j'ai créé un petit club dans ma ville, nous sommes quatorze et nous échangeons des cassettes et des astuces.

Tony Testre et tous ses amis.
Sainte Livrade sur Lot - F

Cher Tony, il va te falloir trouver une autre cachette puisque celle-ci est maintenant dévoilée! Mais ne sois pas trop dur avec ta soeur, Nintendo c'est aussi pour les filles.

Ton idée de créer un club Nintendo dans ta ville est une très bonne initiative car elle te permet d'entrer en contact avec d'autres Nintendomaniaques. Beaucoup d'enfants le font aussi dans le cadre de leur école. Alors à tous je souhaite un bon courage!

Mario

UN DOUX REVE

Voici ce qui m'est arrivé la nuit dernière alors que j'allais m'endormir. Je pensais aux jeux que je souhaiterais avoir à Noël: Double Dragon II, Robocop, Paper Boy, Bionic Commando. Je me mis à rêver:
Mon père revenait du travail avec un gros sac qui contenait 10 jeux Nintendo, et je jouais, je jouais à n'en plus finir. Puis je me recouchais en disposant tous les jeux à côté de moi.
Le lendemain matin, en me réveillant pour aller à l'école, j'ai cherché partout les jeux, espérant les retrouver. Ce n'était qu'un rêve mais j'aurais tellement aimé que ce soit vrai!

Gabriel FERNANDES
Paris - F

Cher Gabriel, il est toujours permis de rêver. Et qui sait, peut-être recevras-tu à Noël certains des titres que tu aimerais avoir! Merci de nous avoir envoyé ce rêve que tu n'es certainement pas le seul à faire.

Mario

DOCTEUR MARIO!

Mon cas est désespéré! Je me drogue tous les jours. Je deviens bleu, vert ou rouge, je fais des rêves et des cauchemars. En plus, il parait qu'on peut attraper le virus en se prêtant des cassettes!
Dès que je vois GAME OVER sur l'écran, je craque!!! Alors docteur, trouvez un remède, mais c'est tellement bon de jouer sur la console Nintendo.

Benoît ROBERT
Allonnes - F

Rassure-toi cher Benoît, la Nintendomanie n'est pas une maladie bien grave. Mais il te faut acquérir une bonne dose de persévérance et d'habileté si tu veux venir à bout des jeux les plus coriaces. Avec un peu d'entraînement et de patience, tu devrais y arriver!

Mario

ZELDAMANIAQUE JUSQU'AU BOUT DES DOIGTS

J'adore les jeux Nintendo et surtout "ZEDLA". J'envie ceux qui travaillent avec toi et dont le métier c'est de... jouer et de tester les jeux!

Je joue parfois jusqu'à avoir des crampes. Quand je n'y arrive pas, je boude et je laisse tomber le jeu pendant 2 jours. Puis je recommence. Tu es tellement génial que même mes parents t'adorent. Papa aime surtout "Top Gun" et "Cobra Triangle".

Emmanuelle DESPRATS
Corse - F

Chère Emmanuelle, tous ceux qui travaillent avec moi sont bien sûr passionnés par les jeux Nintendo. Cependant, s'ils jouent autant, c'est pour connaître parfaitement tous les titres qui sortent de façon à découvrir des astuces et à pouvoir vous en faire profiter et répondre à toutes vos questions. Ce n'est pas un mince travail! Mais lorsque nous recevons une lettre aussi sympathique que la tienne, cela nous encourage vraiment à continuer.

La prochaine fois que tu nous écriras, indique ton adresse si tu veux que nous te répondions directement.

Mario



TAPE VITE
3615 NINTENDO
POUR DECOUVIR NOS
RUBRIQUES SUR LE MINITEL
24h/24



POUR LE LUXEMBOURG
TAPER 0725 NINTENDO
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS
CONTACTE TON AGENCE LOCALE





- Des informations toutes chaudes sur les dernières nouveautés.



- Le Top 5, c'est facile! Il te suffit de classer par ordre de préférence 5 jeux parmi toute la gamme Nintendo.



- Ecris-moi, je te répondrai!
- Dialogue avec d'autres Nintendo maniaques et échange des astuces sur tes jeux favoris.
- Participe à nos concours et si tu gagnes tu recevras un super cadeau!
- Cherche l'adresse du revendeur Nintendo le plus proche de chez toi.










Sans le Monde du jeu Nintendo
Noël ne serait
pas Noël!
Nintendo
SILENT SERVICE
ULTRA
Faxanadu
SNAKE RATTLE N ROLL
TRADEWEST
OFF ROAD
4 PLAYER
MEGA MAN 2